JUBILEUSZ! PRZYŁĄCZ SIĘ DO NAS!

5 konkursów

PSX EXTREME

Cena 6,99 PLN

50

Devil May Cry rządzi!

Co Nowego?

Half-Life

Wipeout Fusion

Final Fantasy X

EXTRA DODATEK

32 STRONY!

dodatek (32str)

Październik

okładka: Final Fantasy X (Square EA)

ISSN1429-1 X INDEX 49898

BOX 8 Numer 10/2001 [50]

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 60, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-10 do 21
redakcja - wew. 328
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 325
Internet:
www.psxextreme.pl
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ścierz)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zespół Red.izcie:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Grabe (Gamora)
Norbert Konieczny (Horby)
Marcin Kosman (Kosa)
Tomasz Kozioł (HIV)
Bartek Majewski (Kajot)
Artur Sołwarowski (Shiva)
Tomasz Staroń (Star)
Piotr Stemicik (ACE)
Marcin Teller (Wyszaj)
Aleksander Wieczorek (Szczzo)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpracują:
Marcin Brodecki (Brodek)
Michał Wiesner (pLaYmAn)
Łukasz Mach (Dziadu)
Praktykanci:
RAO, ZIN, Rogatin, Cuz, Prezes
VIP J. Zagdański (Terra)
Opracja graficzne:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Strojny "Klaju"
Sebastian Ciętobka
Automatyczna kopiarka fotoskładu :)
Tomasz Kozioł (HIV)
tel. kom. (0-608) 336282
Inspektor bezpiecz. technicznej
Dariusz Majewski (Kajot)
International Public Relation
Dorota Levy Phone (+48) 134 384882
Zdjęcia i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
Mariusz Wawrzyk (Duch)
Dział prenumeraty:
Aneta Kaduca Wydawca:
wtorek od 13 do 15 , piątek od 8 do 10
tel. (0-32) 203 52 10, w. 328,
Druk: Petrapaint S.A., Katowice
powiatowa Mazowsze Press
Dział reklamy:
Sebastian Kaduca
tel. kom. (0-602) 88 88 30
Konto bankowe:
Bank Śląski w Katowicach
10901214-2200055245

Wszelkie materiały nadesłane do redakcji nie będą zwracane. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania nadesłanych tekstów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść listów czytelników. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne konsekwencje wynikające z publikacji materiałów nadesłanych przez czytelników. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne konsekwencje wynikające z publikacji materiałów nadesłanych przez czytelników. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne konsekwencje wynikające z publikacji materiałów nadesłanych przez czytelników.

Ścierz

Aju

HIV

Kali

Wyszu

Star

Loki

Horby

Gamora

Piotrek

Szatan

Kajot

Shiva

Ace

Mutti

Kosa

wYstępniak

pięćdziesiątka!

Jak tam w budzie...? Ja też nie lubiłem się uczyć i mimo to teraz tutaj siedzę. Ach, lata młodości mam już za sobą, ale głupoty we łbie pozostała. Może jednak gry miłego szkodzą (HIV: Tobie na pewno zaszkodziły). Kilka dni temu odkorzałem wszystkie moje stare sprzęciska i po tym, jak pościerałem szmatką (H: żeby nie powiedzieć "ścierką"...) Atarynkę, a później Amigę - aż mi się serducho we środku... chlip, chlip... bo gdy przypomnę sobie te czasy... Gdy jako ale związany z Redakcją człowiek wziąłem do ręki pierwszy numer PSX EXTREME... ech, szkoda gadać. To było ścierwo (podsumujmy: wygląd Tipsów rządził). Może jestem nadgorliwy, ale wciąż wydaje mi się, że można coś zmienić na lepsze, poddać kosmetyce, tudzież dodać bądź odjąć - stąd tyle zmian i taka ewolucja magazynu. Gdy przeglądam dziś archiwalne numery PE, krzywię się patrząc na ołówkowe "rodzynki", przy okazji występuje we mnie jeszcze większa miara w przyszłość PSX EXTREME. Mam nadzieję, że za 4 lata, trzymając bieżący numer PE, również będę pocrzał "krzywy ryj". Żywię nadzieję, że będziecie wtedy z nami. Nadszedł czas, abym Wam z tego miejsca powiedział: DZIĘKUJĘ! Wszystkim stałym Czytelnikom którzy nas KUPUJĄ i w nas wierzą, wszystkim którzy poświęcili swój czas pisząc do nas wszelakie uwagi (Wy, Krytycy, dziękuję!). Mam nadzieję, że nie żałujecie, iż to właśnie z konsolami związaliście swoje żywoty i, tak jak my, dobrze bawiliście się przez ten okres. Chciałbym, aby miesięcznik PSX EXTREME wciąż Was satysfakcjonował, bawił i dostarczał potrzebnych informacji. Z myślą o tym, przygotowaliśmy kolejną "Ankietę", czwartą w historii pisma. Wiele, co robić...

A w tym numerze, z okazji jubileuszu, szoka na Was kilka niespodzianek. Magazyn, jak zapewne każdy zauważył, był "zafoliowany" - razem z ORATORIOWYM dodatkiem w postaci 32-stronicowej książeczki zawierającej "Historię PE" oraz "Konsolopedię", czyli zbiór najciekawszych informacji o platformach egzystujących na przełomie mileń. Mało Wam? Tak?! Na dokładkę: kilka konkursów, znakomita promocja dla prenumeratorów (35 zł w kieszeni!), a nawet "Wesoła Kamera". Z głębszych materiałów przygotowanych na ten numer polecam: relacje z targów (ECTS, SpaceWorld i IFA), sekcję WIPEOUT: FUSION, pierwsze testy Ace Combat 4 i Half-Life, przegląd najbardziej oczekiwanych gier, recenzję wielkiego DEVIL MAY CRY (też akurat nie spośród przeciętnych) oraz mnóstwo innych tekstów. Przyłączcie się do Nas!

(Mr.Ścierz)

CO NOWEGO? - polecamy...

Final Fantasy X
Opinie po premierze japońskiej s. 32

Ace Combat 4 s. 23

Wipeout Fusion s. 33

Half-Life s. 24

Promocja prenumeraty s. 98

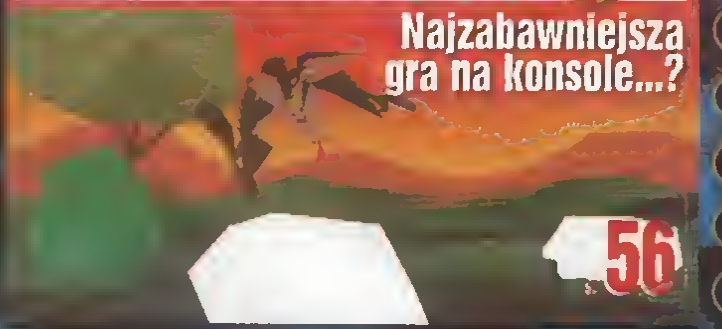
rnik 2001

Gra miesiąca
Devil May Cry

Najładniejsza gra na PS2 ...40

SHEEP DOG 'N' WOLF

Najzabawniejsza gra na konsole...?



...56

Recenzje

NICK TOONS RACING 66
POWER SHOVEL 63
SAIYUKI: JOURNEY WEST 60
SHEEP, DOG 'N' WOLF 56
TIN TIN. DESTINATION ADVENTURE 56

PS2

CAPCOM VS SNK 2: MF 2001 64
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 62
DEVIL MAY CRY 48
EPHEMERAL FANTASIA 56
EXTREME G 3 46
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X 61
STRETCH PANIC ..... BX
TEST DRIVE OFF ROAD: WIDE OPEN 46

CAPCOM VS SNK 2: MF 2001 64

GAME BOY ADVANCE

BOMBERMAN TOURNAMENT 62
FOOTBESS 62
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE 62
SUPER DODGE BALL ADVANCE 63
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP 63
TWEETY AND THE MAGIC GEMS 63

opisy

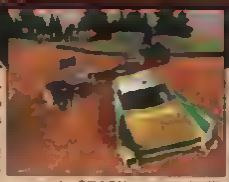
s. 64 Dragon Rider
s. 68 Floigan Bros.
s. 60 Gran Turismo 3
s. 62 Klonoa 2: LV
s. 69 Tekken Tag T.

Tego tekstu i tak nikt nie czyta... bla bla bla bla. Hmm... a może jednak kilka osób to czyta. E tam, kilka osób, to nie wszyscy. Bla bla bla bla. Już prawie koniec. Mia mia mia. Uff, z braku miejsca muszmy kończyć. Takie życie.

Co Nowego?

Crash, ale nie Jisek!

CRASH PS2



Brakuje, wybitnie brakuje od dłuższego już czasu porządnej rozwałki samochodowej i nie mówię tu bynajmniej o pozycjach pokroju TWISTED METAL, jano bardziej o czymś na wzór przerajcowanej serii DESTRUCTION DERBY. Halo ludki z PSYGNOSIS! Chcemy kontynuację serii na PS2!

Tymczasem zupełnie niespodziewanie z propozycją o nazwie CRASH wyjechała firma RAGE - i ja już się w tym tytule zakochałem! Gra powstaje głównie z myślą o X-ie (screeny są obecnie tylko z tej wersji!) i ma być jednym z tytułów startowych w Europie dla tej maszynki (marzec 2002), podczas gdy odpowiednik na PS2 ukaże się dopiero późną jesienią przyszłego roku. Co zaoferuje? Hmmm. Czujecie 10 tys. poligonów na każdą furę, a przy tym nieprawdopodobne wręcz wizualnie uszkodzenia wozów? Developer tak mówi o tym tytule "samochody zaimplementowane w CRASH idzie zniszczyć niemal kawałek po kawałku - tu nie tylko polega to na odpadnięciu zderzaka, wybiciu szyby, zgniecaniu maski czy rozbiciu świateł - uszkodzić można bowiem niemal całą karoserię, w najdrobniejszych, niespotykanych dotąd szczegółach". Niestety, nie ma jeszcze filmów ukazujących CRASH w akcji, więc pozostaje się mogę tylko screenami - ale i one zdają się jednak (częściowo, bo fantazji "chopkom" z public relations jak zwykle nie brakuje) potwierdzać słowa autorów. Będzie Multiplayer, kilkadziesiąt tras (areny zamknięte, ale i tory wyścigowe w stylu tych z pierwszej, dobrej części DD), a także tuning wozów. Tyle aktualnie udało mi się wyniuchać - z niecierpliwością czekam na jakieś bardziej konkretne info, bo CRASH może niezle zamieszać, oj może(?) (shiva)

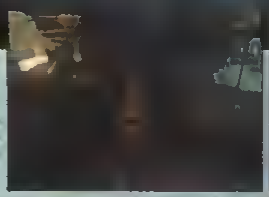
Pogromca SILENT HILLa, czy "marny horrorek?"

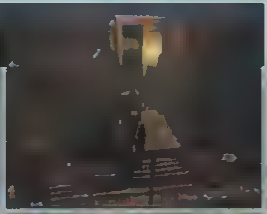
THE THING PS2

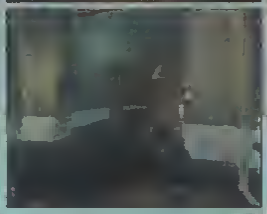
Survival-horror to ostatnio bardzo popularny i eksploatowany gatunek gier. Kolejnym tego dowodem jest tworzona przez grupę COMPUTER ARTWORKS kontynuacja horroru (film w pewnych kręgach uznawany jest za kultowy) Johna Carpentera, pod tytułem "The Thing". Akcja sequelu, tyle że pod postacią gry, będzie miała miejsce w 3 miesiące po wydarzeniach przedstawionych w filmie, kiedy to pewien osobnik raz na zawsze (a przynajmniej tak mu się wydawało) zabija "Rzecz" (czyli tytułowego wroga). Teraz jednak, po tajemniczych zgonach kolejnych członków ekspedycji naukowej na Antarktyce, zostajesz wysłany tam Ty - Graczu (jako Blaka) - wraz z grupą wojskowych, w celu oczywistym sprawdzenia "o co chodzi jakby?" Twórcy zamierzają stworzyć horror, obraz pełen strachu, grozy, psychozy oraz czyhającego na każdym kroku niebezpieczeństwa, lecz także "gry zespołowej". W THE THING przyjdzie postawić na zaufanie (która trzeba będzie "pielęgnować" na różne sposoby) oraz współpracę z grupą mechaników (potrafią otwierać zamknięte drzwi, włączać komputery (bez mi filozofia) oraz, co chyba najważniejsze - zapisywać stan gry) żołnierzy (silni towarzysze grupy, którzy pomagać Ci będą w eliminacji różnych wcieleń "Rzeczy") oraz medyków (ci odpowiedzialni będą za łączenie Ciebie oraz innych członków wyprawy). Twórcy rozmyślają również nad wprowadzeniem kilku NPC, którzy będą mogli się do Ciebie przyłączyć. Tytułowa "Rzecz" będzie mogła przyjąć formy małych "pełzaczy" wielkich potworów oraz ludzi (z nastawieniem na członków Twojej drużyny) (H czyżby kreila się kolejna edycja "Agents"?) ( ) Gra wygląda imponująco - na screenach można zauważyć wiele detali, tekstury są piękne a i nie zabraknie zróżnicowanych warunków atmosferycznych. Kamera często będzie zmieniać "punkt widzenia" jednak priorytetowym będzie TPP. Udźwiękowienie również ma stać na wysokim poziomie (pamiętacie echizy w SH?). Robić w portki i grzać procki PS2/Xboxów przyjdzie nam dopiero wiosną przyszłego roku, bo wtedy też UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS dostarczy nam ten ciekawie zapowiadający się kawałek kodu. (pLaY)

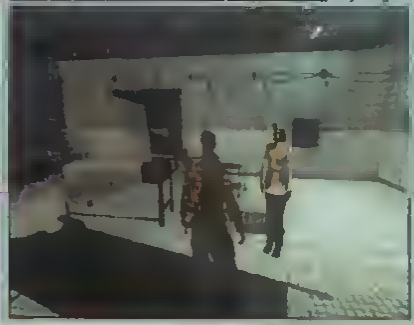
"Cosik" z tego może być

IRON STORM









Tegoroczny ECTS, choć sflaczały i wyraźnie zmierzający ku ostatecznemu upadkowi, odsłonił kilka zupełnie nowych, nieznanych dotąd produkcji. Jedną z nich, zasługującą na osobną zapowiedź, jest właśnie IRON STORM, gra kontynuująca - przynajmniej wg autorów (WANADOO - hmmm...) - modę na mieszanie ze sobą kilku różnych gatunków, ale też bardzo łatwa do zobrazowania. Ot, shooter w ujęciu TPP/FPP, z akcją osadzoną w klimatach. I i II wojny światowej Geez, który to już z zapowiadanych tytułów, który porusza tę tematykę...? Inna sprawa, że nie tak do końca o reelia tych ostatnich tu chodzi - fabuła przenosi nas w wymarzonowany rok 1904, gdzie trwa właśnie Wielka Wojna pomiędzy Niemcami i Wielkim Imperium Rosyjsko-Mongolskim. W międzyczasie światu ujawnia się kolejny szaleniec, niejaki Mad Baron, który w zaciszu swojej posiadłości tworzy broń zdolną przejąć kontrolę nad całym globem. Bla, bla, bla. Sterując jednym z żołnierzy Sił Zachodu, trzeba efekt gościa powstrzymać - i właśnie tu ujawniają się motywy pozwalające wysnuć wniosek, że gra nie będzie zwykłą tuzinkową strzelaniną. Numero uno - czeka nas dużo elementów skradankowych. A to trzeba się gdzieś ukryć, a to przykucnąć za drzewem, a to znowu zamaskować i w ostrożny sposób pokonać las dzielący nas od danego celu. Numero duo - środowisko gry budowane jest w oparciu o rzeczywiste rejony dzisiejszych niemieckich landów, przez co charakteryzować się będzie typowymi dla tamtejszych akcji [illegible] jednak skądś znajome? MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, BATTLEFIELD 1942 (obie na X-a), SOCOM: U.S. NAVY SEALS (PS2) - wszystkie te tytuły pod kątem rozgrywki są do siebie bezardzo zbliżone... Nowa moda, he? Grafika zwraca uwagę wysoką rozdzielczością, a niepokoi stanowczo zbyt duża sterylność umieszczonych w grze obiektów i postaci. No i tekstury jakieś takie niemrawe, dominują odcienie ciemnej zieleni oraz szarości. I zamykając temat - IRON STORM poszczyci się trybami Single oraz Multiplayer (standardowo Deathmatch, Team Deathmatch, CTF), a wypluty zostanie na rynek nie wcześniej, jak w marcu przyszłego roku. [shiva]

PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. płatman

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.GameSpot.com	www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
ALIEN FRONT ONLINE	DC	7,0	8,0	8,0	8
ARMY MEN ADVANCE	GBA	4,4	7,0	7,0	4
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON	GBA	8,0	9,1	8,0	8
DEF CRUSH	PS2	8,0	7,0	8,0	+8
DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE	PS2	8,0	8,0	8,0	7
DEATH CRUSHER EX	DC	8,0	8,0	8,0	8
DRAGON: DIGITAL CARD BATTLE	PS2	8,1	7,0	-	8+
DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN	DC	8,0	-	8,0	8
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	PS2	8,1	7,2	8,7	+8
ESPN X-GAMES SKATEBOARDING	PS2	8,0	8,0	8,0	8
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	GBA	8,1	8,0	8,0	8
FINAL FANTASY CHRONICLES	PS2	8,0	8,1	8,0	10
FINAL FIGHT ONE	GBA	-	7,0	-	7+
FLIGHT UNLIMITED: EPISODE 1	DC	8,0	8,1	8,0	7
GRAN TURISMO 3: A-SPEC	PS2	9,0	9,0	8,0	8+
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING	GBA	7,3	8,0	8,0	8
GURU GURU KURURIN	GBA	7,1	7,0	-	8
LAST BLADE 2: HEART OF PS2 SAMURAI	DC	8,1	8,7	8,7	7+
LE MANS 24 HOURS	PS2	8,0	8,0	8,0	+8
MARIO KART SUPER CIRCUIT	GBA	8,0	10	8,0	9+
MATCHBOX MANIA	PS2	2,1	8,0	-	9+
NCI 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	PS2	7,0	8,0	8,0	+7
NBA STREET	PS2	8,0	8,0	8,0	+8
ONIMUSHA: WARLORDS	PS2	8,0	8,0	8,0	8+
OUTTRIGGER	DC	7,0	8,0	8,0	9-
PHOBOS: WINGS OF ADVENTURE	GBA	4,4	7,4	8,0	8+
RAYMAN ADVANCE	GBA	7,0	8,0	8,0	+8
READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2	GBA	7,0	8,0	8,0	8
RUNE: VIKING WARLORD	PS2	8,0	8,0	8,0	8
SKIES OF ARCADIA	DC	8,0	8,0	8,0	7
SOLDIER OF FORTUNE	DC	7,3	-	8,0	9-
SONIC ADVENTURE 2	DC	8,0	8,0	8,0	8
SPEC OPS: COVERT ASSAULT	PS2	8,0	-	-	+8
SPORTS JAM	DC	-	7,1	7,1	8
STUPID INVADERS	DC	8,0	8,0	7,0	7
SUPER MARIO ADVANCE	GBA	8,0	8,0	8,0	7
THE BOUNCER	PS2	8,0	8,0	7,0	+8
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	GBA	8,0	8,0	8,0	8
TWISTED METAL: BLACK	PS2	8,0	9,1	8,0	+8

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:

PS2: Operation Winback, Bloody Roar 3, CART Fury: MX 2002 Featuring C.C.

DC: Soldier of Fortune, Dragon Riders.

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL SONY Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami [illegible] i Japońskich!

Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM [illegible]

Będziesz mógł kupować oryginalne gry [illegible] ukazują się szybciej niż ich [illegible]

SZYBSZE Uzyskasz kolor z płyt NTSC na T[illegible]zorze w systemie PAL przez AUDIO V[illegible]

Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli 1002 5501 5502, [illegible]

[illegible] OBRAZ I DŹWIĘK!

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery wymieniamy czytniki naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO

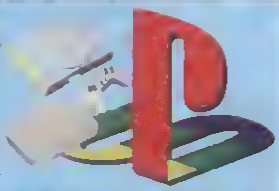
HURT-DETAL 15 zł +22% VAT + koszty wysyłki

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12 14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: www.unirad.com

konsolo-METR



PlayStation

Wzmożono aktywność w tym miesiącu - widać było, że zbliża się coś dziś przed ostatnim kwartałem roku: kilka zapowiedzi, pare nowych informacji. Sheep, Dog 'n' Wolf dał nieźle czadu!

Amerykański oddział SONY potwierdził, że do końca roku wypuści na rynek specjalny zestaw (w jednym pudle), zawierający konsolę PS One oraz przenośny, kolorowy ekranik LCD. Ten drugi, stworzony głównie przez SONY, posiada przekątną obrazu pięć cali, wyjście A/V oraz wyjście stereo na słuchawki. Dodatkowo jest jeszcze zasilacz. Całość ma kosztować niespełna 200$, przy czym istnieje będzie możliwość nabycia samego "monitorka" - w cenie 129,95$. Miejmy nadzieję, że urządzenie trafi kiedyś do Europy... [shiva]

No, coś Sidera znowu nie będzie spał po nocach - najprawdopodobniej doczekamy się na Szaraka konwersji ostatniego MR. DRILLER G. Info jest nieoficjalne, ale wszystko wskazuje na to, że MR. DRILLER GREAT - wersja rozbudowana o zerwo pomysłu i z opcją wyboru poziomu trudności - odbierze do japońskich (i tylko japońskich) sklepów już 22 listopada. [shiva]

Dokładnie 29 listopada ukaże się w Japonii dwuipółtera kamelkoja ZANAC X ZANAC, poświęcona wyłącznie oldschoolowym strzelankom i kilka re-ashe ów znanych tytułów z tego gatunku. Wydawcą jest COMPILE, doskonale znane z takich klasycznych serii, jak ZANAC czy SPRIGGAN - wiadomo zatem, czego można się spodziewać. ZANAC X ZANAC raczej na pewno nie ukaże się w USA i Europie. [shiva]

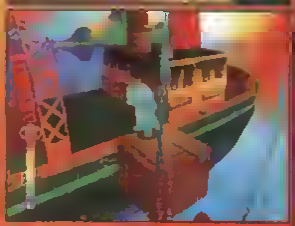
LMA MANAGER 2002 pojawi się jednak - równolegle z wersją PS2 - na Szaraku! Jak twierdzi wydawca (CODEMASTERS), w przypadku Playa będzie to już ostatnia część tego świetnego "menadżera". Co zaoferuje? Hmm, słowiańską ligę angielską i szkocką, oraz zaktualizowane statystyki z sezonu 2001/2002. Grafa, rozgrywka i interfejs pozostały bez zmian; premiera w październiku. [shiva]

Oto lista gier na PSX, które powinny pojawić się w najbliższym czasie. O dziwo jest tego sporo: Backyard Soccer, IHRA Drag Racing, Scooby Doo And The Cyber Chase, Spider-Man 2 Enter Electro, Syphon Filter 3, Tales of Destiny II, The Weakest Link, Tiny Toon Adventures: Plucky's Big Adventure, X-Men Mutant Academy 2. [pLaY-mAn]

Jest coś nowego na Szaraka!

MONSTERS INC

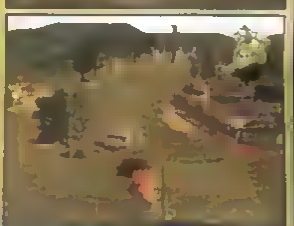
Pytanie za sto punktów - oglądał kto kreskówkę Disneya pod tym tytułem? Pomoc "chopaki" taką kiedyś tam stworzyli i SONY pracuje obecnie nad przeniesieniem tejże na nasze ekrany. Nic byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że... gra powstaje na PSX a! Huhuhuhu! Nie PS2, a stary, poczciwy Szarak! Anyway, MONSTERS INC. to typowy platformer 3D, w którym pod naszą kontrolę oddanych zostanie dwóch totalnych głupków (główni bohaterowi filmu) - niejaki Sulley oraz Mike. Obaj są mocno udziwnionymi potworkami i czeka na nich przygoda składająca się z około 16 poziomów, na których tradycyjnie już trochę poskaczemy, pobiegamy, weźmiemy z byka niejednego przeciwnika i rozwiążemy banalne zagadki. Nie zabraknie też mini-gier ponoć oryginalnych. Odnośnie oprawy narzekać nie będę, bo każdy po screenach widzi czego można się spodziewać. W sklepach MONSTERS INC wylądować ma pod koniec października. [shiva]



Czarno-biało to widzę...

BLACK AND WHITE

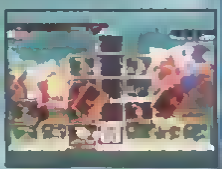
Uff! Często pytaliście w listach i telefonach, co się dzieje z szarakową wersją tej znakomitej strategii, tworzonej pod czujnym okiem Petere Molyneuxa. Tegoroczny ECTS uspokoił nas nieco, bowiem BLACK & WHITE, pomimo plotek, jakie krążyły w ostatnim czasie, nie został skasowana (tak jak w przypadku DeCeka) z listy wydawniczej MIDASa (wydawca). Co więcej, PAL-owa wersja ukaże się na europejskim rynku już 23 października! Nie dziwi więc, że na targach dostępna była grywalna wersja, tylko... Hmmm, wrażenia z szarpanie są bardzo mało budujące.(. Ogromne zastrzeżenia można mieć głównie do grafiki - po pierwsze, B&W prezentuje się wizualnie tylko "ok" (niezłe są tekstury, ale przyczepić się można do wyglądu zarówno postaci, jak i budynków, których notabene na ekranie jest niewiele). Po drugie - i najważniejsze - developer (LIONHEAD STUDIOS) "coś" zwalił, bo gra pracowała z prędkością... 10 - 15 klatek na sekundę! Horror! Sterowanie, w związku z powyższym, przedstawiało ogromne problemy i brak płynnego scrollingu ekranu to obecnie zdecydowanie największa wada B&W. Prawdę mówiąc, gre wyglądale przez to totalnie i mam spore wątpliwości, czy tak poważne mankamenty zostaną w tak krótkim czasie (patrząc na datę wydania) usunięte. Oby. Z kolei wersja na PS2 i X-e nie zostały na ECTS-ie zaprezentowane i jest tylko informacja od wydawcy, że nie zostaną wypuszczone na rynek wcześniej niż w I kwartale 2002 roku.(. [shiva]

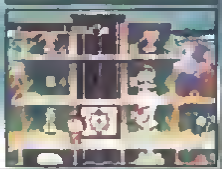


"Dziwny jest ten świat"

ONE PIECE MANSION

CAPCOM próbuje być oryginalny, tworząc grę logiczną (z elementami strategii), w której wcielamy się we właściciela (Pelpo) kamienicy. Naszym zadaniem będzie wynajmowanie mieszkań różnym (śmiesznie wyglądającym) lokatorom, a odmiennych osobowościach i upodobaniach - zaczynając od staruszki która ceni sobie spokój, przez np. sumo-wrestlera, a kończąc na wojowniku ninja, który z kolei spore trenuje (a co za tym idzie - hałasuje). Trza więc tak rozmieszczać mieszkańców, aby powstawało jak najmniej konfliktów. Na dodatek trzeba dbać o porządek, dokonywać i ulepszać (za zarobioną od ludzi kasę - comiesięczny czynsz) pokoje, budować windy, stawiać czoła złodziejom i niedogodnościom losu (pożary itp.), wywieść złośliwych lokatorów (każdy wkurza się na innych sąsiadów, dysponując wskaźnikiem stresu - gdy ten wybije maks, wtedy wybuchnie, wyrządzając poważne straty finansowe), przenosić pokoje mieszkańców w bardziej adekwatne miejsce (normalnie "virtual reality"), a to wszystko w celu - zadowolenia klienta i wyciągnięcia z niego jeszcze więcej zielonych. Grafa opierać się będzie głównie na sprite'ach 2D, jedynymi elementami zbudowanymi z polygonów będą pokoje mieszkańców (choć na screenach tego nie widać). ONE PIECE MANSION (premiera w Japonii 21 czerwca '02) będzie ciekawą, a przede wszystkim śmieszną grą logiczną. Warto czekać! [Lal]





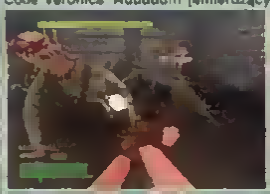
Nabijacz kasy, tym razem od NAMCO

MOTO GP 2

Wierzyć się nie chce, ale minęły już prawie roczek od premiery - znakomitego notabene - symulatora jednośladów MOTO GP. Tymczasem właśnie został zapowiedziany sequel (premiera w KKW już w październiku!) i, prawdę mówiąc, nie niesie on za sobą praktycznie żadnych zmian czy ulepszeń. A szkoda! Autorzy obiecują więc dorzucić kilka nowych torów (na razie wiadomo o Holandii i Hiszpanii), ujawnić dane na rok 2001 i... w zasadzie na tym mogę skończyć ten tekst. Nawet grafa wydaje się być identyczna z "jedynką", zmyłam więc czym prędzej, co by więcej miejsca na shoty zostawić. Aha, jeszcze jedno - za ocean i do Europy MOTO GP 2 trafi najwcześniej w okolicach grudnia! [...]

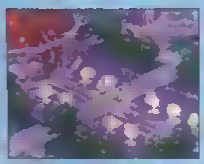
Z OSTATNIEJ CHWILI... CZYTAĆ!

Pojawiło się kilka słabej jakości shotów do RE: GUN SURVIVOR 2 na PS2. Gra będzie obsługiwała GunCona 2 i ukaże się w Japonii jeszcze przed końcem roku. Zapowiadany jest jeden bardzo interesujący tryb zabawy, mianowicie "mission" w którym będziemy dostawać kolejne zadania - krótkie misje (np. zabić jakiegoś potwora i uciec, albo ocalić kogoś...). Jak widać na shotach zarzucone również tryb "2 Players" (po linku raczej jasne). Przy okazji chcielibyśmy poinformować/sprostować informację o supporcie PSXowego GunCona przez TIME CRISIS 2. Otóż prawdopodobnie europejska wersja gry będzie współpracowała ze starymi pistoletami! Yah! A teraz "zła" wiadomość (dla posiadaczy PS2 bardzo zła :) pojawiła się informacja jakoby RE4 został exclusivem na Gamecube, mate, konsola N miałaby jeszcze dostać "remejki" wszystkich poprzednich residentów, włącznie z RE0 i Code Veronica. Auuuuu!!! [zmierdzący i wkurzony zombi] UWAGA! Pojawiły się screeny i info - patrz strona 22! Sorki za zamieszanie [red.bk]



Piguła... krótko i na temat

ENIX zdecydowało się wypuścić na Playsta odświeżoną wersję 8-bitowego klasyka RPG pt. DRAGON WARRIOR IV, który w oryginale zadebiutował na konsolce Famicom prawie 11 lat temu, sprzedając się na całym świecie w olbrzymiej liczbie - 3,1 mln egzemplarzy. Nowa edycja wprowadzi kilka ulepszeń - ENIX chce m.in. poprawić system walk i mocno odświeżyć grafikę. Drakowcom rekomendujemy również tytuł; gra w Stanach pojawi się jako DRAGON WARRIOR IV, i to być może jeszcze przed tegoroczną Gwiazdką! [shiva]



Dla jak wyglądała pierwsza dziesiątka najlepiej sprzedających się gier na PSX'a (USA) w tym. Uwaga: zwraca uwagę od kilku miesięcy przebój (DRIVER 2 - ma to związek z Brucecastem i znajdziecie Stevena), który obskoczył wiele list tych tytułów, dopisując go kolorowo.

1. Final Fantasy Chronicles — Square/EA
2. Gran Turismo 2 — SCEA
3. Tropico — Infogrames
4. Spec Ops: Ranger Elite — Take 2
5. ATV Quad Power Racing — Acclaim
6. NBA Live 2001 — EA Sports
7. Tony Hawk's Pro Skater 2 — Activision
8. Tekken 3 — Namco
9. Spec Ops — Take 2
10. MLB 2002 — 989 Sports

Pojawiły się shoty przedstawiające nowe, alternatywne kostiumy postaci z nadchodzącej mordobijanki X-MEN: MUTANT ACADEMY 2. Przypomnę, że gra pozwoli w oparciu o trójwymiarowy engine, oczywiście samą walkę odbywać się będzie w 2D - podobnie jak w pierwszej części. ACTIVISION jako datę premiery (USA) podaje 18 września. [shiva]

ACCLAIM zabrało się tym razem za wrestling. I to się tyle jakl. W zmaganiach udział wezmą najwięksi gwiazdy tego... khem... sportu: Jerry "The King" Lawler, John "The Szaka" Roberts czy też Brut "The Wiłmen" Hart. LEGENDS OF WRESTLING zawierać będzie aż 12 tytułów zawodowych - pt. słynny "kariera", stworzenie własnego zawodnika, trzy rodzaje mistrzostw itd. Może coś z tego być. Aha! Szczegółowy podobno już w sklepach (kiepsko...). [shiva]

Pila

konsolo-METR

10
9
8
7+
7
6
5
4
3
2
1

PlayStation 2

Rekordowo niska ilość newsów w tym miesiącu. Nie działo się prawie nic godnego uwagi, potwierdziły się przypuszczenia że SONY daje pupe w temacie on-line (najwcześniej przyszły rok...). Na atarcie też wyszedł Devil May Cry, który pokazał na co stać ten sprzęt.

Sprzedaż nowych Sonikboksów w Japonii ma się coraz lepiej - ostatnimi czasy zalicz tam ze sklepowych półek około 150 tys. egzemplarzy konsol tygodniowo. Miesięcznie daje to liczbę dobrze ponad pół miliona sztuk opuszczonych PeeSów. Wszelkie bowy popyt SONY tłumaczy pojawieniem się na rynku coraz to lepszych gier - mowa oflaz o GT3: A-SPEC, DMC, a także FINAL FANTASY X. [shiva]

Oficjalnie potwierdzono (konkretnie - dzięki NAMCO:), że SOUL CALIBUR 2 i RIDGE RACER 6 pojawią się w przyszłym roku na PS2. Wszystkie piękne, ale nie ma mowy o żadnych exclusive ach - obie gry zagoszczą także na konkurencyjnych platformach NINTENDO oraz MICROSOFTu. [shiva]

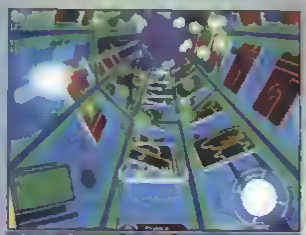
O tym, że SONY grzebie się z serwerami i wprowadzeniem opcji on-line do swoich gier, wiemy od dawna. Ostatnimi czasy "ost" pozytywnego [illegible] gdy się jednak dziać w tym temacie i jesienią będziemy za oceanem mogli już zagrać przez "neta" w TWISTED METAL BLACK czy TONY HAWK'S PRO SKATER 3. Hmmm. Najnowsze informacje z obozu SONY są mało budujące - dzięki mają kłopoty ze stworzeniem odpowiedniej infrastruktury, sieć serwerów [illegible] podobnych pierdół bez których opcja "internet game" w grach na PS2 nie będzie miała za wiele racji bytu. Teraz w kwietniu on-line mówi się dopiero o początku przyszłego roku. [shiva]

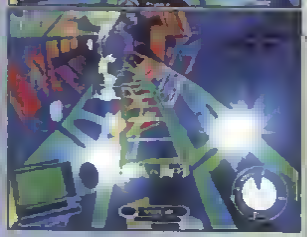
ELECTRONIC ARTS przyjechało z grubej rury ich dwie najnowsze propozycje na PS2, SSX TRICKY oraz NHL 2002 (a zaraz potem kolejna tytułu, obsługiwać będą dźwięk Surround w standardzie DTS. Dla posiadaczy porządnych zestawów kino domowego jest to rzecz mało powiedzieć DUŻA. [shiva]

Pamiętaj przedstawiony tutaj gier, które POWINNY ukazać się w najbliższym czasie i zagościć na konsoli: 7 Blades, Arctic Thunder, Grand Theft Auto 3, Giants, Hidden Invasion, Lotus Challenge, Paris Dakar Rally, Portal Runner, Project Eden, Shadow Man: 2nd Coming, Silent Scope 2: Dark Silhouette, Soldier of Fortune, Soul Reaver 2, Spyhunter, Supercar Street Challenge, Thunderstrike: Operation Phoenix. [piaYmAn]

Symulator DJ'a - czy szykuje się przełom, konkurencja dla MTV MG?

FREQUENCY





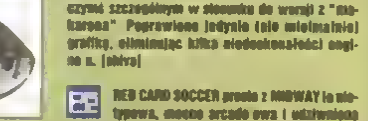
Japońskie gry muzyczne w zdecydowanej większości przypadków opierają się na schemacie, który w pewnych kręgach kulturowych określa się mianem "Simon says" (najprościej poczynań zawodnika komputerowego - czy to np. stukając z uwzględnieniem timingu w odpowiednie przyciski (vide PARAPPA THE RAPPER, PSX), czy też powtarzając zapodane układy choreograficzne (w wielu grach "tanecznych")). Jako że kolejna, dwudziesta z kolei gra utrzymana w podobnej konwencji ma prawo znudzić, na wysokości zadania stanęło SONY, planując wydanie gry pt. FREQUENCY, za którą stoi grupa HARMONIX. Choć graficznie (z grubsza oczywiście) zbliżona jest do TEMPEST, zasady rozgrywki można przyrównać do BEATMANII, przy czym należy podkreślić motyw możliwości "kompenowanie" utworów muzycznych, nie tylko ich "odgrywania". Zapewne oglądając zdjęcia nie kumasz "o co chodzi". hm? Nic w tym dziwnego. Postaram się wytłumaczyć w miarę przystępnie zasady zabawy. "plac zabaw" stanowi polygonalna rura, składająca się z 6 lub 8 "ścieżek", po których możesz się dowolnie przemieszczać. Każda "ścieżka" odpowiedzialna jest za pewną sekcję instrumentów, które przygrywają w wybranym utworze muzycznym m.in wokal, basy syntezator, gitara, a także specjalne, odpowiedzialna za "samplowanie" i scratchowanie. Usytuowana w dolnej części ekranu "tabliczka" zawiera symbole "kwadrat", "trójkąt" i "kółko", które należy przyciskać w momencie, gdy wjadą ("zsuną się") na nie odpowiedniki połączone zieloną krechą. Gdy uda Ci się zaliczyć bez skuchy odpowiednią liczbę zagrań, uzyskasz rzeczoną możliwość kręcenia się po ściankach rury, tym samym stając przed zadaniem zaliczenia kolejnej ścieżki. Gdy już "obstukasz" wszystkie ścieżki - piosenka zostanie zaliczona (jako bonus otrzymasz możliwość scratchowania) i co w tym rajcownego? Ano to, że kolejne ścieżki będziesz odkrywał stopniowo - jedna po drugiej. Tym oto sposobem, po zaliczeniu ścieżki basowej będziesz się cieszył jak komar na żydowską krew z faktu, iż w tle wybijany jest rytm, następnie np. kolejny bas - potężniejszy i dopełniający efektu po czym przyjdzie kolej na pozostałe ścieżki (np. syntezator i gitara), pozwalające na wyczucie melodii. Stopniowe odkrywanie ścieżek powinno dać nie tylko sporo frajdy ale i swobodę w decydowaniu o dołączaniu konkretnych ścieżek (niełatwe!). Na maksymalny wypas zapowiada się tryb Remix Mode, w którym to, korzystając z biblioteki sampli występujących w poszczególnych utworach, dana Ci będzie absolutnie od podstaw, wg własnego widzimisię tworzyć kawałki (nie zaliczone ścieżki czekające na wprowadzenie DOWOLNYCH patternów) - po czym nagrać je na Memorkę!!! I kto wie, czy dzięki tej opcji FREQUENCY nie stanie się dziką konkurencją dla MTV MUSIC GENERATOR. A to choćby z uwagi na prostotę obsługi i... mające się pojawić w "grze" kawałki takich kapel, jak Orbit, Dub Pistols i Crystal Method (ol-jeaee!). [hiv]

Piguła... krótko i na temat

Piotki, piotki! Nikt trakować je należy z przymrużeniem oka, ale zwykle niosą w sobie ziarnko prawdy... Dobra, dość na bajdy. Wracamy. TEKKEN 4 w wersji na PS2, wg niepotwierdzonych źródeł ofiaz, ma rozkaz szansę na debiut przed bożonarodzeniową Gwiazdką. Mowa o Japonii, nie - mimo wszystko - wierzyć się nie chce. Piotki, piotki! [shiva]

O grze DEAD TO RIGHTS z NAMCO pisaliśmy już sporo. Ten ciekawy tytuł zaliczy niestety solidny obsuw i ukaże się na rynku w wersji PS2 najwcześniej latem przyszłego roku. Powód? BIB wykupił sobie trzymiesięczny exclusive, przez co DTR zawita najpierw na Xboxa (wtopa). Eeh, nie BIB! [shiva]

Ręce do góry, ale nie ochotę zagrać w BT3 w trybie Multiplayer na SZEŚĆ osób? Że co? Nie da się? No to spójrzcie - "Bottle Hub" jest niczym innym, jak najzwyklejszym HUBem (urządzenie zwiększające ilość portów USB), tyle że opracowanym specjalnie z myślą o PS2. Umożliwia on podpięcie przez i.Link do czterech konsol na raz, a co to oznacza dla fanów sieciowych potyczek - chyba tłumaczyć nie muszę. Producentem jest firma IOGEAR, widoczne na zdjęciu cacko kosztuje w Stanach niespełna 100$. [shiva]



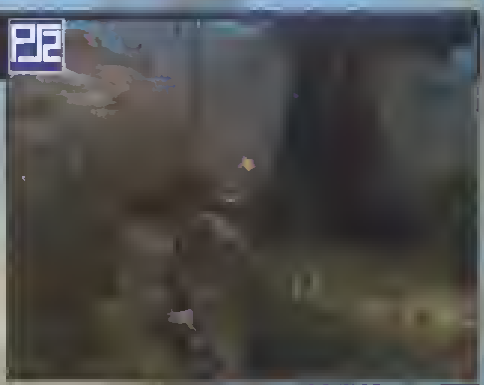
Doczekaliśmy się wreszcie skoków z konwersji arcade'owego oldFolla pt. ARANHA 2. UBI SOFT pieseło wyłoolo tytułu co po-czątku grudnia, przy czym nie będzie się on różnić czymś szczególnym w stosunku do wersji z "salonowa". Poprawiono jedynie (nie wiemy nie) grafikę, eliminując kilka niedoskonałości engine u. [shiva]

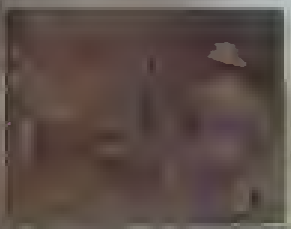
RED CARD SOCCER prosto z MIDWAY to nietypowa, mocno arcade'owa i uderzająca

Zabawy w żołnierzyka...

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

No, no! Pierwszy "strzelec" on-line na PS2, w dodatku prosto od SONY i uwzględniający tryb Cooperative! Wcielając się w członków amerykańskich oddziałów sił specjalnych SEAL (skrót od SEa Air Land), operujących w najtrudniejszych warunkach i najbardziej zapalnych zakątkach całego świata, zarówno na morzu, w powietrzu, jak i na lądzie - pohasamy m.in. po Tajlandii, Kongo, Europie Wschodniej czy Alasce. A wiedzieć musisz, że SOCOM to nic innego, jak dosyć (nie)zwykła strzelanka, ukazująca akcję w ujęciu TPP (czyli z perspektywy trzeciej osoby). Oprócz oczywistego trybu Single Player, w którym do przejścia ma być kilkanaście misji, głównym daniem jest zabawa wielosobowa, do sześciu. Graczy będzie mogło szarpać zarówno w sieci LAN, jak i poprzez Internet! SONY szumnie donosi o trybie Cooperative, umożliwiającym łączenia się w grupy, nie zabraknie też "zwykłej" jatki w standardowym Deathmatchu. To, co wyraźnie jednak ten tytuł s[...] tłumu innych strzelanek, to przede wszystkim nietypowe i - jak sam określa to [...]veloper: ZIPPER INTERACTIVE - "realistyczne" podejście do tematu. Zwróćcie uwagę, że niemal wszystkie zmagania odbywają się tutaj na terenach otwartych, ot choćby w tropikalnych dżunglach. Wprowadza to do gry całkiem spore elementów "skradankowych", oddających przynajmniej namiastkę prawdziwej zabawy w żołnierzyka. To Ty decydujesz, jakie działania podjąć, którą drogę wybrać i [...]k ostatecznie wykonać zadanie (dla przykładu: wyeliminowanie [...]y operacyjnej wroga, dostarczenie broni w wyznaczone [...]ejsce, eskortowanie rannych itp.). Interesująco wyglądają też pułkowki, z jakich w czasie akcji będziemy mogli skorzystać - dostępny będzie niemal cały arsenał, w jaki obecnie [...] swoich żołnierzy amerykańska armia. Granaty, pistolety, karabiny (w tym [...]ka modeli snajperskich), bomby [...]ne - to tylko część z nich. [...]tką jest, że [...] R3.



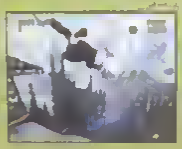


[...] (najwcześniej [...] 2002) i [...] uwagę na ten tytuł. Robi wrażenie, naprawdę! I może stać się znakomitym konkurentem xboxowego MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT... [shiva]

pitka kapana. Nie będzie miała nic wspólnego z symulacją tego piękneg[...] sportu, skupiając się wyłącznie na niczym nie zakłóconej zabawie. A zatem - zero fauli, upuszczanych cowboy umożliwiających mega-widowiskowe strzały i tym podobne bajery. Coś jak NBA JAM, tylko że w odniesieniu do futbolu. Premiera w brzydkim roku, a jako ciekawostkę podaję fakt, iż MIDWAY podobno [...] w trzeciej na 32 drużyny konferencji (oficjalnie nazwisko). [shiva]

VISA, MasterCard i SQUARE podpisały porozumienie, na mocy którego w niedługim czasie powinny pojawić się specjalne karty kredytowe, którymi klienci mogliby płacić za korzystanie z serwerów PlayStation. To ostatnie umożliwiają trzaskanie on-line, również przy okazji całe masy gadżetów związanych z grami. [shiva]

ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING 2002 to nowa zimowa dycha od KONAMI. Interesujące zapowiada się zaimplementowanie oryginalnego trybu nazwanego przez autorów "Snowboarding RPG", o polegającego na zabawie w stworzenie własnego obiegu (do wyboru szereg opcji: wzrost, kolor skóry, włosów, oczu itd.) i późniejszym "szlifowaniu", co by statystyki podbijać oraz sukcesywnie zwiększać jego umiejętności. Do przeciwstawienia trzeba będzie 29 ekstrych śmiegiem lokacji, wzorowanych na rzeczywistych trasach zjazdowych w Alpach, Kolorado czy Alasce. Wygląda niezle - premiera pod koniec roku. [shiva]



Jeden z najlepszych na świecie producentów kontrolerów do gier - firma Logitech - potwierdził chęć wypuszczenia na rynek bezprzewodowego pada do PS2. Zasięg zabawki, nazwanej Logitech Cordless Controller, wynosi około czterech metrów, zaś baterie wystarczą na blisko 50 godzin pracy. Warto przy tym nadmienić, że pad działa w oparciu o fale radiowe (odpowiedni odbiornik wpinany jest w port pada) przez co można go trzymać pod dowolnym kątem - nie ma to żadnego ujemnego wpływu na jego działanie. O kompatybilności z Dual Shockiem 2 wspominać chyba nie muszę. W amerykańskich sklepach pojawi się w grudniu, my znamy jest tylko jeszcze cena urzędowa. [shiva]

Nie wiem po co to [...] nowe, ale doczekamy się na nowego Sonicka inaczej mówiąc STUNT GP - wyścigów za zdalnie sterowanymi samochodzikami w rolach głównych. Już na DoCelu gra wygląda, delikatnie mówiąc, na pomyłkę, więc jeśli ktoś ma nadzieję, że port na PS2 będzie lepszy, niestety odbyte [...] (a może:) [shiva]

Jeden z przedstawicieli firmy TAKE2 podzielił się rewelacjami odnośnie znanej wszystkim postaci Duke'a. Tak się bowiem składa, że TAKE2 ma prawa wydawnicze do gier z jego udziałem (...). I właśnie jedna - DUKE NUKEM FOREVER "być może" pojawi się na PS2. Panować od dawna go wyjeżdżają, ale na rynku ale zobaczymy jego tytułu wcześniej niż w I kwartale 2002 roku. [shiva]

konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4+
4
3
2
1

Już praktycznie nic się nie dzieje w temacie Dreamcasta.... Pozostało wyczekiwanie na kilka głośnych tytułów takich jak: Headhunter, Virtua Tennis 2K, Shenmue 2. Ten ostatni już pojawił się w Japonii (w następnym PE obszerny Playtest).

Spora zamieszanka wywołał amerykański oddział SEGI, wydając oficjalne oświadczenie o zbanowaniu z listy wydawniczej DeCoka wyczekiwanego niemal przez wszystkich HEADHUNTERa. Gooooszzz! Mam jednak dobre wieści - "MGS-killer" ukaże się ostatecznie na rynku (ufff!), choć - i to można skwitować też z dużej koza - tylko w wersji PAL na Europę. Powód? Niezdążanie mówi się, że SONY dużo to mieć w przypadku HEADHUNTERa exclusivo a dla "swojej" wersji na PS2. Nie udało się - na szczęście skubaniom dupsko cała. [shiva]

W japońskich sklepach jest już SHENMUE 2! Gra składa się na czterech krążkach GD-ROM i, według pierwszych komentarzy zapisanych z RKW, w pełni spełnia pokładane w niej nadzieje. Tymczasem wreszcie została wreszcie oficjalna data wydania drugiej części przygód Ryo w USA - na 4 grudnia. Wiadomo też, że w wersji amerykańskiej oraz europejskiej nie będzie dialogów w języku angielskim. SEGA zostawia pierwotnie oryginalne japońskie głosy, a po angielsku będą tylko napisy. I oo, kobel Cieszy się, bo dubbing "jedynki" powodował za najwyższej szczytu wybuchy śmiechu. [shiva]

MONKEY BALL zadebiutuje za oceanem w listopadzie - poinformowała SEGA of America. O Europie na razie cisza, oczywiście szanse wydania tej zręcznościówki na naszym kontynencie są całkiem spore. A tak całkiem przy okazji - PLANET DISTRIBUTION, firma odpowiedzialna za dystrybucję większości dreamcastowych gier wydanie w Europie, zmieniła nazwę na BIG BEN INTERACTIVE. [shiva]

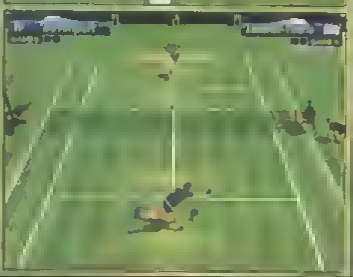
Niedawno w amerykańskich sklepach pojawił się specjalny pack o przyjemnej nazwie "SEGA Sports ALL Bundle 2K1" składający się z konsoli Dreamcast i trzech sportowych tytułów SEGI: NBA 2K1, NFL 2K1 i WORLD SERIES BASSEBALL 2K1. Całość kosztować będzie zaledwie 99,95$. [shiva]

W najbliższym czasie pojawią się gry BomberMan Online, Conflict Zone, Tennis Cyprian Chmielów, Mat Hoffman's Pro BMX, NBA 2K2, Onga Bonga, PBA Tour Bowling 2001, Propeller Arena: Aviation Battle Championship, Sega Sports NFL 2K2, Tennis 2K2. [pleTmAn]

Hot, set i mecz

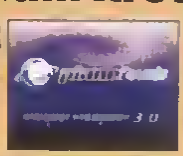
VIRTUA TENNIS 2K2

Ech, trochę się obawiam o jakość drugiej części genialnego VIRTUA TENNIS. Obawiam się dlatego, iż developer (mistrzowie z VISUAL CONCEPCTS) pomimo że naprawdę czynią co mogą, to nie są w stanie ukończyć tej gry w takiej postaci, w jakiej ja sobie na wstępie wymarzyli. Powód? Prozaiczny brak kasy. SEGA po reformach drastycznie obcięła budżety wszystkich aktualnie tworzonych produkcji na DeCoka i to, że odbija(e) się to na ich jakości nikomu nie muszę chyba mówić. VIRTUA TENNIS 2K2 na pewno nie będzie już miała obiecanego wcześniej trybu on-line i choć oficjalnie stanowisko SEGI mówi o kłopotach z opracowaniem kodu (że niby tagi podczas rozgrywki były zbyt duże) tak sami najlepiej wiecie, gdzie szukać prawdy. Bardzo budujący jest natomiast fakt pozyskania sporej ilości licencji i zaimplementowania naprawdę solidnej liczby czołowych rakiet świata. Ujrzymy takie gwiazdy (patrz screeny - S Williams jak żywa!) tenisa, jak choćby Mary Pierce, Dekic Sanchez Vickarie, Davenport czy wreszcie rzeczone siostry W Z panów ma być m.in. Rafter, Norman i Agassi (o matko!). System rozgrywki nie uległ większym zmianom (dodano jednak kilka nowych zagrań), dojdą nowe opcje w postaci mecz/yków par mieszanych. Rozbudowano też tryb Single zwiększając ilość mini-gier, kortów i gadżetów do zakupienia (ma być min. blisko 100 różnych strojów!). Ot, sequel zwykły sequel. Przerzucę piłeczkę obiecuję nam już w październiku, je tymczasem zmykam oglądać kończący się właśnie U.S. Open ( ) PS. Wersja na X-a nie wcześniej niż w grudniu. [shiva]



Piguła... krótko i na temat

Pojawiła się wersja 3.0 najnowszej przeglądarki internetowej do PC, czyli dobrze znanego Web Browsera. Niesie z sobą szereg znaczących udoskonaleń, o których na pierwszy plan wybijają się dwa - obsługa Flasha 4.0 oraz skryptów Java. Oznacza to, że za jej pomocą od teraz bez najmniejszych problemów można się dostać na wszystkie chaty rozsiane po stronach WWW. Wreszcie... O obsłudze gryzonia oraz klawiatury pisać chyba nie muszę. Web Browser 3.0 charakteryzuje się też usprawnionymi algorytmami wczytywania stron i bardziej przyjaznym interfejsem. Aha, zakup oryginalnego programu, to koszt rzędu 20-25$ - dostępny jest w niemal każdym amerykańskim sklepie wysyłkowym. [shiva]



Coraz bliżej automatowa premiera VIRTUAL ON FORCE, kontynuatorki VIRTUAL ON. Z pewnością dobrze zapowiadającej się chochy po sławetnym Saturnowym Wirtuonie najnowsze obrazki z gry i coś nam, hmm, zaraz, zaraz! Jeszcze tylko szybkie info - ciężko JEST szansa na rychły port VOF na DeCoka. [shiva]

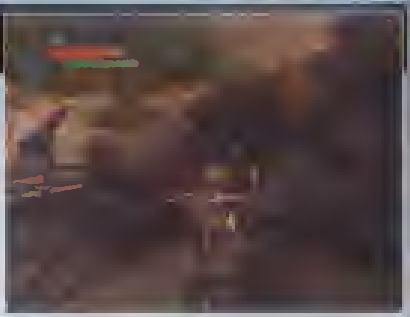
Mało zbyt ludzi mogą sobie nabyć oficjalnego CoDeka z muzyką z gier VIRTUA FIGHTER. Soundtrack zawiera 18 utworów zaczerpniętych z wszystkich czterech części serii i kosztuje ok. 15$. Braliście otrzymują go także wszyscy ci którzy złożyli w bbW przedpremierowe zamówienie na SHENMUE 2... [shiva]

Poszerz swoje horyzonty - wyburz dom z naprzeciwka. Hehe! Mało znana firma FUJICOM kończy właśnie prace nad grą... hmm... dziwną? Nie nie tylo dziwną, no nieszablonową - BOMBERMENKI! (tajny tytuł...) - jest niczym innym, jak symulatorem niszczenia budynków! Do rozwiązania czeka będzie kilkadziesiąt różnych budowli, począwszy od małych domków, a na drapaczach chmur kończąc. W Japonii ukaże się 18 października. [shiva]

Załączam obrazek, na którym zobaczyć można oficjalne słuchawki do Xboxa, ogłoszone wczoraj przez MICROSOFT oraz firmę Logitech. Zabawka ta, dzięki wbudowanemu mikrofonowi, posłużyć ma m.in. jako komunikator w grach sieciowych, wykorzystującym technologię przesyłania głosu. No i tak mniej więcej wyglądać! [shiva]

Następny smakowity kąsek na X-a

ENCLAVE



Wow - to, co developerzy Gatesa szykują na Xboxa, przyprawia mnie o drżenie rąk. Tym razem raczej nieznane nam STARBREEZE STUDIOS uderza z ENCLAVE. I radzę Wam dobrze - zapamiętajcie ten tytuł! Tym razem mamy do czynienia z shooterem FPP/TPP z możliwością gry online. ENCLAVE można łatwo określić jako "DIABLO z widokiem FPP/TPP, w pełnym 3D". Klimat dungeona&dragona doskonale znacie, gnomy, orki, walka wręcz, magia itp. ENCLAVE będzie posiadało kilka elementów czysto eRPeGowych, podział na klasy bohaterów (np. Paladyn, Mag, Ork), i co się z tym wiąże - indywidualne umiejętności każdego wojownika. Będzie również możliwość upgrade'owania własnego herosa. Tryb "1 Player" to pikuś i ma na celu zapoznanie Gracza z ogólnymi zasadami zabawy. Po takiej rozgrzewce można będzie przystąpić do esencji - trybu online. A tu już panuje czysta, sieciowa rzeźnia znana Wam zapewne z QUAKE 3 ARENA czy CounterStrike (PC). Anyway, twórcy gry chwalą się również wiernym odzwierciedleniem praw fizyki oraz rozbudowaną interakcją z otoczeniem (zniszczyć można prawie wszystko!), co cieszy. Ale to nie wszystko! Oprócz znakomitego systemu walki, chłopcy ze STARBREEZE zaserwują nam masakryczną oprawę graficzną! Pięknie oteksturowane modele postaci, bogactwo detali, dynamiczna gra świateł, a wszystko to płynnie animowane. Gra ma spory potencjał i pokazuje, jaki power siedzi w Xboxie. Jeśli te wszystkie zapewnienia developerów nie okażą się ściemą (a i wypalł internetowa strategia Gatesa), to ENCLAVE będzie jedną z [illegible] roku. Launch: pierwszy kwartał 2002, wydawcą będzie CONSPIRACY GAMES.

[raq]

ŚWIATGIER

SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

Serwis, Modernizacja

Regeneracja Płyt CD, Przestrajanie Konsol

Największy Wybór Gier i Akcesoriów

* Skup Gier, Wymiana i Sprzedaż *

ul. Syrokomli 14

03-335 Warszawa

tel/fax 0 (22) 814-27-66

http://www.swiatgier.alpha.pl

0501-707-919

0501-196-694

swiatgier@alpha.pl

SPRZEDAŻ RATALNA

konsolo-METR

XBOX

Premiera w Japonii 22 lutego, w Europie w marcu - są to oficjalne dane. W Stanach szajba na punkcie maszynki (pierwsze pre-ordery wymiatło po pół godziny...). Coraz to nowe tytuły - w tym miesiącu np. potwierdzona Blood Omen 2, Ridge Racer 6, Soul Calibur 2...

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

Ustalone wreszcie szczegóły dotyczące japońskiej premiery systemu. Na specjalnie zwołanej konferencji prasowej MICROSOFT potwierdził, że Xbox zadebiutuje w RRW 22 lutego i na starcie dostępnych będzie CO NAJMNIEJ 15 - 20 tytułów. Z rzeczy dotychczas znanych warte wymienienia: GUNMA ONIMUSHA, SILENT HILL 2, AIRFORCE DELTA 2, SEGA GT 2002, DEAD OR ALIVE 3, GUNVALKYRIE i JET SET RADIO FUTURE. Hehh BG pewnie myśli o zdobyciu japońskiego rynku. [shiva]

SOUL CALIBUR 2, DEAD TO RIGHTS, RIDGE RACER 6 (tytuł roboczy) - oto pierwsze produkcje NAMCO, która jest na sto procent otrzyma konsolkę Billa. Japońska firma odchyla się tym samym od tworzenia gier wyłącznie na sprzętem SONY, powyższy support dotyczy także GameCube'a (z wyjątkiem DEAD TO RIGHTS!). [shiva]

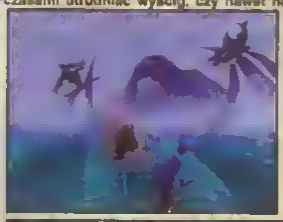
Pół miliarda dolarów - tyle ostatecznie przeznaczy MICROSOFT (a osobiście Bill) na reklamę Xboxa na świecie samych tylko Stanów Zjednoczonych. Czujecie to? Kampania promująca X-a sprawdzi się nie tylko do standardowych reklam w TV, radio czy prasie, ale będzie zakrojonym na szeroką skalę przedsięwzięciem. Po całych Stanach jeździć będą specjalne autobusy wyposażone w konsolki gotowe do darmowego grania, słynna sieć barów szybkiej obsługi Taco Bell zamieni w blisko 7 tysiącach swoich lokali na całym świecie stoiska reklamowe oraz stoiska z Xboxami, a firmy takie jak np. Visa (amerykański producent obuwia) współpracować będą z MS na zasadzie cross-promotion (obustronna, wzajemna reklama i promocja produktów). Do tego dorzucie sobie kilka tysięcy konsol rozesłanych do 40 największych miast w USA, tak by każdy mógł na własne oczy przekonać się o jej zaletach. Uff, od dziś boję się otworzyć konserwę... [shiva]

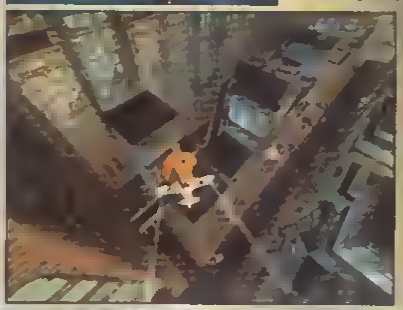
W pół godziny po rozpoczęciu przyjmowania przez internetowe sklepy Amazon.com i ToysRUs.com zamówień (pre-orders) na Xboxy, zdobyło konsol Amerykanie dostawcie zostali oby pierwszy raz - nie odstraszyła ich nawet wysoka cena, z racji że oferta dotyczyła wyłącznie zestawów składających się z konsoli oraz gier (najtańszy zestaw kosztował 500$!). Szybki No, ale jeśli na reklamę ——— się 500 mln. baksów... [shiva]

Zwariowane wyścigi...

FREAKY FLYERS

Na "skrzynkę Billa" zmierza kolejna szpila - tym razem za sprawą MIDWAY - a mianowicie "wyścigi cartów". FREAKY FLYERS nie będzie jednak "typowym przedstawicielem gatunku" - twórcy zapowiadają kilka innowacji. Po pierwsze, nie będziemy śmigać naziemnymi pojazdami, jeno fruwać w powietrzu (co według twórców ma dać większą swobodę działań). Po "sekond", gra obfitować ma w liczne misje, sub-misje oraz mini gierki, które wykonywać trzeba będzie podczas wyścigu właściwego (czasami przymusem będzie powrót do wskazanego levelu po przebyciu kolejnych). Po "trzecie", najważniejsze postacie (zabawne; łącznie ok. 13) będą posiadały własne fabuły, filmiki FMV i spotykały będą specyficzne NPC (którzy czasami będą nam pomagać, a czasami utrudniać wyścig, czy nawet nas ścigać!). Liczba tras wyniesie ma około 15... od ponurych cm———k, przez tropikalne wyspy na ulicach mi———m.in. Chicago), czy nawet w szkole kończą A——— jest najważniejsze - te będą bardzo ——— Oprócz tego, wiadomo - full śmiesznych atakow ("specjali") broni i pułapek, a także power-upów. Graficznie szpila prezentuje się bardzo ładnie i bije od niej specyficzny, cartoonowy klimat. Muza również stać ma na "śmiesznym" i wysokim poziomie (skrzypki zawadników - dosłownie!). Obraz przygrywające podczas ładowania muzyczka). Tak więc ——— MAD DASH ——— RACING (równa ——— ta ——— title) ——— tej ——— lejnego ——— jene w t——— innym st——— Ca najbardziej "boli" to fakt, że na premierę trzeba będzie czek——— aż do p——— dziernik——— przyszłego r——— a k——— [pLaY]





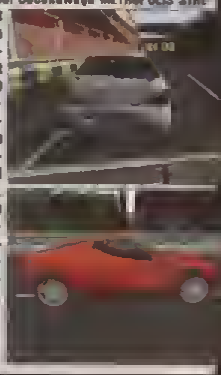
Piguła... krótko i na temat

Pod datą zeszłom zapytania stanęła współpraca KONAMI i MICROSOFTu. Rzeczonk tej pierwszej potwierdził tylko, że obecnie trwają prace nad dwoma tytułami na X-a, tj. SILENT HILL 2 oraz AIR FORCE DELTA 2. Zapytany, na zeslow np. z rozlewnym RRS-em 2, odpowiedział że nigdy tytuł ten ale był na liście wydawniczej firmy Konami. [shiva]

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2 dostanie także posiadacze Xboxów - taką ata informację oficjalnie podała EIDOS. Jak się okazuje, sequel (a dostanie znane) z Szarakiem grudkich tworzony był na sprzęt Billa już od dłuższego czasu i jego data wydania złożyła się w czasie z premierą wersji PS2; stawia a przełomie listopada/grudnia. Warto jeszcze odnotować, że edycja na X a w wyraźny spo-

sób góruje w tomacie oprawy wideo - w oczy rzuca się przede wszystkim wyższa rozdzielka obrazu oraz tekstur. [shiva]

Wierzyć się nie chce, ale premiera fantastycznie wyglądającego PROJECT GOTHAM będzie miała miejsce już za niespełna dwa miesiące! Ten ekskluzywny sequel DeCzterowego METROPOLIS STREET RACER jest jednym z licznych titles X-a (przypomnijmy - start konsoli w USA 8 listopada) i MICROSOFT zasypuje nas ostatnio całą masą ciekawych informacji na jego temat. Zwróćcie uwagę na elaseMaut-cia realna, kilkupoziomowa i znakomicie widoczne zniszczenia. Power! [shiva]

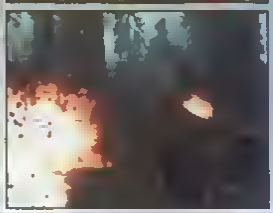


Piła

O jaaaa pindolę...!

UNREAL CHAMPIONCHIP

Gdzie one są? GDZIE ONE SĄ?! GDZIE SĄ MOJE KULKI?! Odkąd ukazały się nowe shoty i pierwsze filmy z UNREAL CHAMPIONSHIP nie mam pojęcia gdzie ich szukać. Ludziska, kosmos! Już na tegorocznych targach E3 tytuł ów wzbudził niesamowite zainteresowanie, a był tam przecież ukończony zaledwie w 35%, więc cóż można rzecz teraz? Zresztą oceńcie sami. Jako że UC jest w prostej linii kontynuatorem UNREAL TOURNAMENT, wielkich zmian w temacie rozgrywki doszukać się nie można i . I bardzo dobrze, chciałoby się rzec! Dostaniemy wszystkie znane z wersji PS2 czy DC tryby zabawy: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag, Domination itd. O ile trzy pierwsze niczym się nie różnią od tych dobrze nam już znanych z UT, tak obróbce poddano Domination (tu z dopiskiem 2.0), w którym nie będzie już teraz trzech punktów, które należy kontrolować, jeno zaledwie dwa - ponad ma to jeszcze bardziej ustrakcyjnić zabawę. Absolutną nowością jest za to Bombing Run, tryb bardzo podobny do CTF - na środku planszy znajdować się będzie bomba, którą musisz przetransportować do bazy przeciwnika w celu jej zniszczenia. Jest tylko jedna "ale" - po drodze nie możesz ani na moment jej upuścić, stracić bądź zgubić. Warto przy okazji nadmienić, że we wszystkich rodzajach zabawy zmierzyć się będzie mogło ze sobą najprawdopodobniej (brak potwierdzenia u wydawcy) rekordowa w przypadku konsolowych połyczek on-line liczba Oraczy - aż sześnastu. Podobnie będzie w przypadku sieci lokalnej. Z rzeczy bardziej przyziemnych odnotujmy, że do wyboru developer (DIGITAL EXTREMES) chce oddać 28 postaci, różniących się między sobą (poza wyglądem ofkez) standardowymi współczynnikami siłą, wytrzymałością i szybkością. Dojdzie motyw z podbijaniem statystyk - po każdym wygranym pojedynku zwycięzca dostanie kilka dodatkowych "ecaek", zwiększających umiejętności sterowanej postaci. Ale co by nie mówić, ts i tak wszystko co piękne (na, prawie) sprawdza się w UC do oprawy wizualnej. Najkrótszy komentarz? O jojoj! O jejoj! O jejoj! Powiem tak - zdjęcia ! tak nawet w połowie nie oddają rzeczywistego obrazu gry. Niesamowite wybuchy i refleksy świetlne, tekstury dobrane ze smakiem i, co najważniejsze, w bosarzo wysokiej rozdzielczości, nieprawdopodobna jest też dynamika (gra jest niezwykle, ale to niezwykle szybka, odnotować jednak muszę, że w obecnym stadium prac engina nie trzyma poziomu nawet 30 FPS-ów i animacja ma tendencje do skakania przy co większej zadymie). Zwracają uwagę lokacje - znaczna ich część to tereny otwarte (góry, las, pustynia), choć nie zabraknie oczywiście tradycyjnych, typowych dla UNREALa motywów futurystycznych. I wiecie co jest najlepsze? INFOGRAMES chce wydać ten tytuł jeszcze w tym roku, równolegle z premierą specjalnego urządzenia 'Broandband Network' MICROSOFTu, niezbędnego do szybkich zmagań w Sieci. Jeśli faktycznie wyrobią - huhuhuhuhu... ! (shiva)

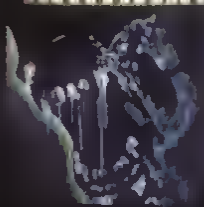


ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(077) 456 50 54
0603 07 08 07
www.namax.com.pl
sklep polecany przez:
PSX-HEY.PL

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION
Katalog z ofertą bezpłatny
NAMAX

- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupach lub wymianie powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł

ALIEN



konsolo-METR

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

GAMECUBE

Nintendo wydygało i postanowiło wypuścić GC w Stanach juz PO a nie PRZED premierą Xboxa. Mamy zatem opóźnienie z 5 na 18 listopada. Inna sprawa, że Space World pokazało, iż GC może się liczyć na rynku...

NINTENDO przesunęło amerykańską premierę "kostki"! Konsola miała zadebiutować w USA dnia 5 listopada, czyli na trzy dni przed launchem X-a, jednak ostatecznie w sklepach pojawi się akcesoria dwa tygodnie później - 18 listopada. Oficjalnie firma hydraulika Mariocy się w ten podstawiony sposób, że chce zapewnić na starcie większą liczbę konsol - zamiast obiecanych 500, na półki trafi od razu 700 tysięcy egzemplarzy GC. Bez zmian pozostała data premiery w KRW (14 września) i w dniu tym gdy to czytasz pokowa Japonii zdarzyło pewnikiem w LUIGI`S MANSION... (shiva)

NAMCO ogłosiło podczas Space World 2001 wdrożenie nowej polityki multiplatformowej firmy, w praktyce oznaczającej twoje zenie gier na wszystkie next-geny. Od roku zapowiedziano dwie nowe/trwające pozycje na GC - SOUL CALIBUR 2 oraz RIDGE RACER 6. (shiva)

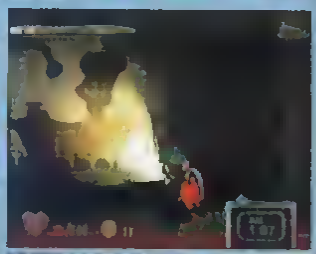
Wielkie "N" planuje wprowadzić do sprzedaży modemy dla GameCube - na początku przyszłego roku. Oprócz standardowego modemika o prędkości 56 kbps (w standardzie V.90), na rynku pojawi się również specjalny 'Broadband Adapter', pozwalający podpiąć GC do Neta z wykorzystaniem łącza stałego (ISDN i te sprawy). Pierwszym tytułem, który wykorzystywać ma możliwość obu urządzeń (oflina w celu szarpania on-line), będzie najprawdopodobniej PSO VERSION 2 - tyle przynajmniej można wywnioskować z niektórych wypowiedzi przedstawicieli firmy. Mowa oczywiście o Japonii. (shiva)

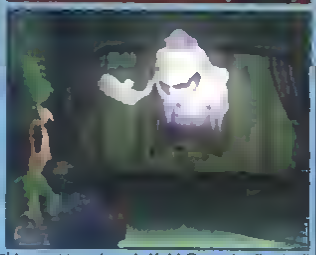
Ceny akcesoriów do nowej maszynki Mariana ZASADNICZO różnić się będą na poszczególnych kontynentach. Przykładowo, oryginalny pad kosztuje w Japonii ok. 22$, podczas gdy za to samo urządzenie trzeba będzie zapłacić w Stanach już prawie 35 "zielonych". Strach pomyśleć, ile zażyczy sobie w Europie... Nieco lepiej jest z kartami pamięci - żółte ludziki Memory Card 59' (oficjalna nazwa!) można wyrwać w sklepach po 12$, cud za osiemnaście już cena nie przekroczy 15$. (shiva)

SEGA potwierdziło support GameCube a także w tamtejszej większości swoich sportowych serii pisanych przez VISUAL CONCEPTS. Oznacza to, że posiadacze "kostek" wiosną 2002 roku zobaczą na swojej maszynce takie tytuły, jak NBA 2K2 oraz NCAA COLLEGE BASKETBALL 2K. Bardzo prawdopodobna jest również konwersja VIRTUA TENNIS 2K2. Natomiast pod koniec roku 2002 ukażą się m.in. NFL 2K3, NBA 2K3, WORLD SERIES BASEBALL 2K3, NCAA COLLEGE FOOTBALL 2K3 i NHL 2K3. (shiva)

W zastępstwie "Mariana"...

LUIGI`S MANSION





Flu-flu! NINTENDO ma to do siebie, że wraz przy okazji launchu swojej nowej konsoli zapewnia przynajmniej jeden tytuł startowy, dla którego całe rzesze Graczy gotowe są zrobić dosłownie wszystko. Fakt faktem, że rzesze Graczy głównie amerykańskich oraz japońskich, ale... mniejsza z tym. Wiecie co Wam powiem? Nie inaczej będzie w przypadku "kostki"! Pod nieobecność Mario (przetykać rury na GC zamierza dopiero w przyszłym roku, skubaniec!), trzeba uczynić postanowił drugi z braci - tytułowy Luigi. A że gość jest zakręcony nie mniej od Mariana, "fuchę" złapał dosyć oryginalną. Oto jego chatę nawiedziły duchy - rozlazły się po całym domostwie i nijak opuścić go nie chcą. Cóż więc przygłupi hydraulik, w nie mniej przygłupiej, zakazanej czapce robi? Bierze latarkę w jedną rękę, odkurzacz (!) w drugą i... zaczyna przygodę. Tak, tak - za pomocą latarki odszukiwać należy kolejne duchy i za pomocą odkurzacza skutecznie je likwidować. Słodkie i urocze, co? A w praktyce, LUIGI`S MANSION to nic innego, jak typowa platformówka, w której trochę poskaczemy, trochę pogłówkujemy, trochę szarpniemy w przeróżne mini-gierki. Z rzeczy ciekawszych wytowiłem np. patent z GameBoyem - Luigi korzysta z tego gadżetu w celu lokalizacji duchów (GB rejestruje ich aktywność w domu). Huh! Przy okazji relacji z E3, w kwestii oprawy wizualnej LM napisałem "graficznie jest kosmicznie!" i teraz mam dylemat - co obecnie mogę tu wstukać?! Ludziska, zaprezentowana na targach Space World 2001 wersja była jeszcze lepsza, jeszcze bardziej rajcująca! KAPITALNE są tekstury, środowiska gry w pełnym 3D "daje radę" aż miło (inna sprawa, że kamera podczas zabawy często przechodzi w tryb 2D), a niesamowity urok, jaki bije od tego tytułu, nie daje się porównać z niczym innym. Po prostu gra jest cholernie klimatyczna, głównie za sprawą mocno przyciemnionych lokacji poszczególnych części domu, rozświetlanych jedynie delikatnym strumieniem światła latarki. A propos tej ostatniej - kontroluje się nią za pomocą osobnego, lewego analoga! Prawy służy z kolei do poruszania samą postacią i w zgodnej opinii większości Graczy takie rozwiązanie znakomicie wpłynęło na wygodę oraz precyzję sterowania. Najlepsze na koniec - perełka to jest jednym z launch titles zarówno na Japonię (14 września, w chwili gdy to czytasz, żółte ludziki pewnikiem hasają już z latarką i odkurzaczem), jak i USA (18 listopada). (shiva)

Piguła... krótko i na temat

Podczas Space World 2001, Panasonic oficjalnie zaprezentował "swoją" wersję konsoli GC, wyposażoną dodatkowo w odtwarzacz DVD. Trzeba przyznać, że sprzęcik prezentuje się wyjątkowo okazale (zarówno wrażenie porządnego sprzętu, a nie laptera w idiotycznym kolorze!) i za swoją stosunkowo niską cenę trzystu dolarów (ok. 1360 zł) stanowi doskonałą propozycję dla wszystkich zainteresowanych zakupem GC i nie posiadających jeszcze Playerka DVD. Niestety, "Panasonic GameCube" dostępny będzie na razie jedynie w Japonii. (shiva)

Całkowita liczba wolnych bloków na oryginalnej karcie pamięci do GC wynosi 59 "oczek" - stąd nazwa: 'Memory Card 59'. Podobnie do sprawy od strony technicznej, urządzenie to ma dość niewielką pojemność - 4Mbity (czyli 0 zniżenie 512kB), jednak pierwsze gry na nową maszynkę NINTENDO pokazują, że nie potrzeba im do zapisu zbyt wiele miejsca. Przykłady? LUIGI`S MANSION oraz SUPER MONKEY BALL wymagają zniżenie trzech bloków. Bardziej pamięciożerne jest WAVE RACE: BLUE STORM, "zabierające" 12 bloków. Dodać przy tym należy, że Memorka do GC jest olszwykle tania - ok. 140$ (ponad 5$zł) to naprawdę doskonała cena. (shiva)

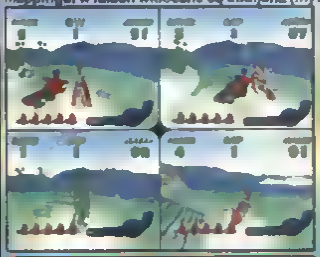
Wreszcie wiadomo coś więcej na temat METROID, tajemniczego projektu szykowanego na GC przez RETRO. Tajem

Pila

HIV już pobiegł po "piankę"

WAVE RACE: BLUE STORM

Podczas targów Space World 2001, wielkie "N" zaprezentowało kilka zdrowo kopiących tytułów, że nie można pominąć sequelu znanych z N64 wyścigów skuterów wodnych (Wave Race 64). WR BS tworzy NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY (NST), tj. 1st Party Dev., odpowiedzialny m.in. za udaną konwersję PSX owego RIDGE RACERa (RR64, można lekko wspomnieć o POKEMON PUZZLE LEAGUE), czyli znający się na rzeczy. Developer potwierdził zaimplementowanie opcji Multiplayer, pozwalającej na wspólną jatkę 8 Graczom jednocześnie (już słyszę te okrzyki- "-Te, łajzo, spływaj z mojej falli".). Dzięki "zaiockowaniu" animacji, framerate nie spada poniżej stałej wartości 30 FPS-ów ani na moment, na ryj nie pada też "głębokość" generowanego horyzontu (nie dorysowuje się), co podbudowuje na duchu. Poza tym, pomimo tektu, iż skutery nie rozwijają na powierzchni wody zbyt wygórowanych prędkości, w grze poczucie pędu zostało odwzorowane wyśmienicie i daje odpowiedni feeling nawet na zminiaturyzowanym okienku Splitu. NST poinformowało również o fakcie zaimplementowanie do zabawy systemu trików oraz turbo, co wg firmy powinno wpłynąć na rajcowność dosadnie. No i z pewnością wpłynie.. Otóż dzięki turbo możliwe będzie dostawanie się do normalnie niedostępnych skrótów, zaś aby odbudować pasek obrazujący turbo - trza będzie czasem triki. Ale, ale... ideą przyświecającą rozgrywce jest efekt ściągania i zaliczanie niczym w slalomie kolejnych bol. Tego przyjdzie dokonywać na wszystkich akwenach przeniesionych z prequela, wzbogaconych o liczne skróty, zakręty, skocznie itp. i kilku całkiem nowych. O ile z rajcowności płynącej z rozgrywki nie za bardzo jestem w stanie się wypowiedzieć (choć w przypadku tego tytułu z góry zakładam sukces), tak grafice nie można zarzucić nic. Ogromna wrażenia wywierają przede wszystkim fale- nie dość że niezwykle realistycznie wymodelowana (oprócz bezpośrednie uderzających w skuter zwałów wody, doskonale widać również "strefę ciszy"), z wzorowo uwzględnioną fizyką (zatapianie się, piana) i rozchodzącą się charakterystyczną "deltą" wokół skutera zawirowań wywołanych przez skutery (co zawzięcie szarpiąc można obrócić przeciw oponentowi, raczej ga "mniej stabilną" taflę wody), to jeszcze o zróżnicowanych gabarytach (od małych pierdzieli po ryczące potwory). Dzięki zastosowaniu bump-mappingu, w falach widoczne są odbijane (!!!) elementy otoczenia: połacie terenu, drzewa, chmury, budynki, skutery i tkwiący na nich oponenci, a wszystko to odpowiednio załamane, zakręcone i tłamszone w miarę kłaśdzenie się fal! Nie bez znaczenia wydaje się też być "dynamiczna aura". Rewelka! A delfiny towarzyszące zmaganiom - co rusz wyskakujące ponad taflę - ochhhh. Nic nie można lekko zarzucić skuterom i próbującym je okiełznać zawodnikom - jak na dłoni widać ładne, spoczywające na nośniku tekstury w wysokiej rozdzielczości, a i polygonów nie pożałowano. Oprawa muzyczna - od "harmonijkowego" bluesa po alternatywny rock. I jest fporzo. NINTENDO rzuci WR BS do amerykańskich sklepów w dniu launchu systemu (przypominam, iż start GC w USA został przesunięty na 18 listopada), tetaż doczekać się nie mogę - lecę czym prędzej po "piankę" ("co tak będę nam siedział?")...□ [hiv]



niczego, bo zaprezentowany na E3 i Space World 2001 filmik tak na dobrą sprawę nie mówił nic i wszyscy pytali tylko: "a co chodzi jakby"? Wg autorów gry wyznacza nowy gatunek, nazwany przez nich samych FPA (First Person Adventure). Co to w praktyce oznacza - ale wie chyba nikt... Jak na mój gust, dostaliśmy powalkiem zwykłą strzelankę z widokiem FPP. [shiva]

Potwierdzono rozpoczęcie prac nad kolejną grą z serii DIE HARD. Tym razem jednak Bruce Willis brzdąc zapewne będzie jedynie o posiadaczy "hostów", bo tylko na tą platformę DIE HARD GAMECUBE (tytuł roboczy) ukaże się na pewno. Gdzieniegdzie produkcja owa kwalifikowana jest jako strzelanina FPP, uzyskano dodatkowo z mocno ostatnio elementy "skradankowe", tak przynajmniej twierdzą twórcy (BITS STUDIOS), gdyż żadnych zdjęć czy filmów na razie nie udostępniono. Zagramy najwcześniej latem przyszłego roku. [shiva]

Parę numerów temu pisałem w 'Pigule' o nowym projekcie części twórców pierwszej części genialnego TOMB RAIDERa (m.in. Paul Douglas, były lider programistów CORE), gry zwanej GALLEON: ISLAND OF MYSTERY. Dziś znamy już kilka szczegółów, na już konkretne skrzaki, które od razu wrzucam. Flagowym tytułem actiun-adwenture hazardzie przypomina tą z TR (czy kogoś to dziwi...?) i polega głównie na typowej dla tego typu pozycji zabawie w eksplorację terenu oraz rozwiązywaniu prostych, architektonicznych zagadek. Bt, znajdź klucz, przestaw dźwignię, wdrap się na wyższą kondygnację itd. GALLEON ma mieścieczny gabaryt, co oznacza, że szykowana równolegle wersja na X-a ukaże się najwcześniej w 36 dni po premierze wersji na GC (a ta planowana jest na grudzień). [shiva]

Lubicie zabawki? Popedzę tylko na tą sympatyczną figurkę Mario, dosiadającą maleńkiego pojazdu sterowanego radiem !!). Zresztą postaci znanych z gier NINTENDO dostępnych jest znacznie więcej (wszystkie z MARIO KART)! Szkoda tylko, że bajery tego typu dostępne są na razie wyłącznie w Japonii. Cena ok. 4 tys. jenów, co w przeliczeniu na złotówki oznacza wydatek nieco ponad 136 zeta. [shiva]

SAVE MARIA FREESTYLE BMX 2 to kolejny tytuł startowy na "hostkę", Sequel (PSX) firmowanego znaczkiem ACCLAIM rowerka zadebiutuje za oceanem (od 18 listopada i poszczycić się może następującymi cechami: 11 zróżnicowanych plansz, 12 oryginalnych, mających swoje realne odpowiedniki zawodników, specjalnie plansy pod kątem BC oczywiście, a także ponad 1500 różnych trików do wykonania. [shiva]

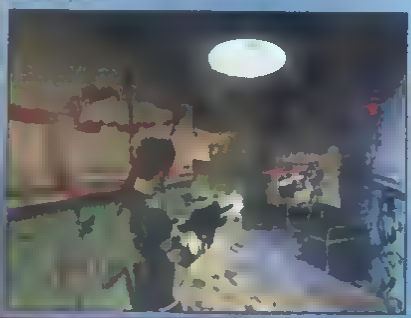
Jeden z bezwzględnie mniej interesujących tytułów Xbox-a, wyselekcjonowała MAD DASH RACING od EIDOSa, zachwalając niezwykle efektowną ścieżkę dźwiękową. Jak informuje wydawca, na płycie z grą znajdą się m.in. takie zespoły i wykonawcy, jak Fatboy Slim, Jane Reactor czy Moby. [shiva]

Po piątkowie, [illegible] mordę zebrać... Gdzie slogan? [skład]

THE TERMINATOR

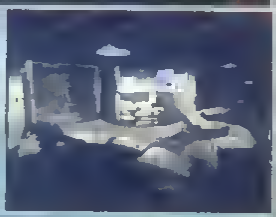
PS2

Terminatora oglądałem jakieś 720 471 razy (i nie ukrywam - uważam go za świetny film. Znam też podskoczyłem na wieść, że PARADIGM ENTERTAINMENT (developer) wespół z INFOGRAMES (wydawca) pracują obecnie nad THE TERMINATOR - grą na PS2, opartą na kasowym hicie Jamesa Camerona. Fabuła została przeniesiona żywcem z filmu - w roku 2029, w zniszczonym atomowymi Los Angeles trwa zaciekła walka garstki ludzi ze zbuntowanymi maszynami. Tobie [illegible] przyjdzie się wcielić w rolę jednego z rebeliantów i przeprowadzić szereg akcji [illegible] wymierzonych przeciwko centrum sterowania maszynami - komputerowego cyborga [illegible].



THE TERMINATOR będzie typowym action-shooterem z widokiem TPP. Biegamy, atakamy Terminatory, coś znajdziemy, gdzieś użyjemy - standard. Na szczęście sterujący klasą większy nacisk na akcję, niż rozwiązywanie zagadek. Możliwe będzie również kopanie kumpla na Split Screenie. Developer podkreśla, że mocnym punktem TT będzie klimat - ruiny pozostałe po wojnie nuklearnej, chaos, grupy Terminatorów tropiące jakichkolwiek form życia. Dodajmy do tego przyzwoitą, utrzymaną w mrocznej tonacji grafikę bez gubionych FPS-ów i sugestywne dźwięki, o.

Jeśli developerzy nie nie spartolą, wiosną przyszłego roku zawita na PS2 kolejna świetna gra. [raq]



Jeszcze więcej bandaży... Hmmm

THE MUMMY RETURNS

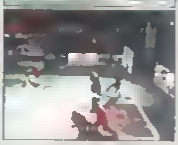
PS2

Jeśli kres nie kojarzy poprzedniej części tej "gry" (THE MUMMY - PSX), niechaj walnie z radości dwa pokłony Najwyższemu. Tytuł ów był totalną padaką, toteż i nadzieje na to - ani sequel, kleconą już na PS2, będzie czymś wartym uwagi, są iluzoryczne. Bo choć poczyniono kilka zmian, o których za moment szczegółowo nastrobię, wydaje się być niemal pewne, że THE MUMMY RETURNS żerować będzie jedynie na głośnym i całkiem niezle sprzedającym się filmie, pod tym samym tytułem zresztą (H. I bewiązym do tej). Schemat zabawy pozostał niezmieniony - typowa zręcznościówka z elementami przygodowymi i z widokiem zza pleców bohatera (TPP). Jako Rick O'Connell, a w niektórych misjach Imotep przebudzona ze snu mumia, przemierzyć będziesz musiał 11 poziomów, bardzo podobnych swoim wykonaniem do tych z poprzedniej części. Bal wygląda to tak, jakby na żywca developer (BLITZ GAMES) przeniósł część lokacji z THE MUMMY podbił rozdzielkę, dodał trochę nowych efektów (niezle są wybuchy) i... gotowe. Zresztą rozgrywka sprawdza się do taniego schematu "zabij potwora, otwórz drzwi przełącznikiem oddalonym [illegible] od tych samych - pół metra - zabij potwora, otwórz..." Padaka i tyle, na nic wiele zdadzą się tu nawet [illegible] a filmu (świetne jakościowo, gra wydana zostanie na płycie DVD) oraz dobre [illegible] głosy aktorów. W amerykańskich sklepach TMR ma być dostępne od 15 października. [shiva]

Piguła... krótko i na temat

Od [illegible] mowy [illegible] w [illegible] z o [illegible] słały z SEGA GT 2002. Dlaczego nie powiedzieć, że [illegible] czasu premiery jeszcze długo, długo na rynku najnowsza odsłona tej arcade'owej wyścigówki pojawi się nie wcześniej, jak w drugim kwartale przyszłego roku. Na razie brak jest jakichkolwiek szczegółów - oprócz tego, że SEGA GT 2002 ma [illegible] zarówno w [illegible] a na X-a. [shiva]

O nową, niczym nieczyszczoną kolejną [illegible] postanowiło [illegible] swoją [illegible] wydawniczą ACTIVISION, kasko STREET HOOP najdroższą dla tej firmy chłopaki z BLACK OPS ENTERTAINMENT. Ma zawierać ma dziesięć różnych boisk, kilka trybów zakowy oraz klimatyczną ścieżkę dźwiękową (hip-hop i to sprawy). Z ciekawszych pomysłów wyłania się możliwość "zakładów" przed meczem - wygrana [illegible] zgarnie kasę, za którą [illegible] jest później dane nowe stroje, bonusowe poziomy itp. Przypomina to trochę genialne NBA STREET (PS2). Premiera w przyszłym roku, a gra dostępna ma być także na drugiego Soniaka. [shiva]

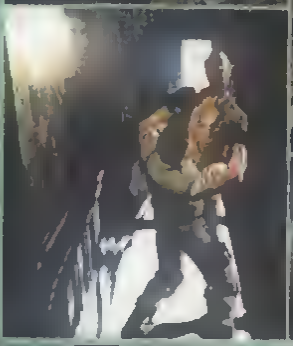


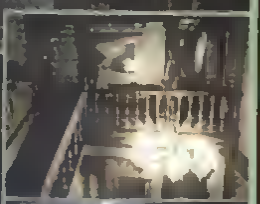
Właściciel boksu w wydaniu elektrycznym [illegible] zaczerpnął [illegible] - RARE szykuje dla nich grę w tych klimatach, zapewne na licencji filmowej serii 'Rocky'. Znajdziemy tu niemal wszystkie postacie znane z filmów - oprócz Rocky'ego (Stallone jak żywy!), są m.in. Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago czy Tommy Gunn. Bokserów można będzie trenować, zwiększając w ten sposób ich umiejętności, a ROCKY wyląduje na rynku zostanie najprawdopodobniej na początku przyszłego roku (będzie też wersja PS2). [shiva]

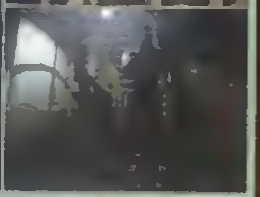
Piła

Resident Evil "0"

No i wszystko jasne... GameCube dostanie kolejną odsłonę BIO-HAZARD (po "naszemu" RESIDENT EVIL), o czym CAPCOM poinformowało w połowie września. Gra będzie bazowała na lokacjach z RE1, ale zupełnie przemodelowanych, co zresztą widać na załączonych shotach. Silnik gry zapowiada spory skok jakościowy - oprócz zaawansowanego light-sourcingu i dobrej jakości tekstur, zapowiedziane szczegółowe wykonania postacie (co potwierdzamy po oglądaniu filmów - zombiaki wyglądają teraz bardzo przekonywująco). Tła będą prerenderowane (tak jak dotychczas), ale sporo elementów otoczenia będzie liczonych, przez co należy rozumieć 'interaktywnych', czyli zniszczalnych. Również zombiakom wleją więcej oleju do łba - nie będą tak głupie, jak dotychczas. Tyle... Nic na temat fabuły nie wiadomo, więc zmuszeni jesteśmy czekać na kolejne doniesienia. Premiera w marcu (JAP).



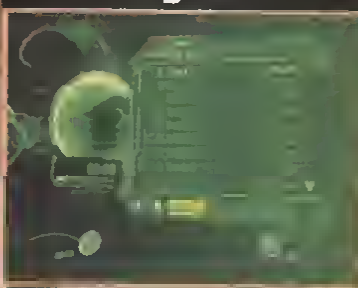




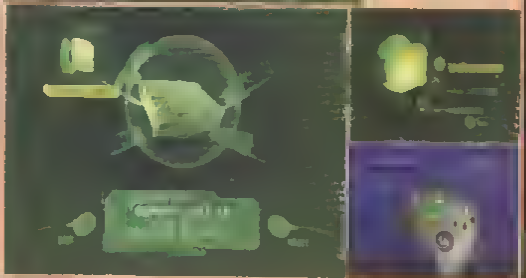
Przecieki...

Pojawiły się już pierwsze przecieki/plotki o Xboxie 2. Wygląda na to że Microsoft już pracuje nad następcą konsolki, która pojawić się ma... tutaj uwaga pod koniec 2002, czyli za ponad rok. Xbox 2 pracować będzie na Pentium 4 oraz nForce. Kolejną plotką, oczkowiek z pogranicza prawdy jest wiadomość o drukowaniu instrukcji do Polowych Xboxów w jednej z krakowskich drukarni. Co się przy okazji okazało- książeczka jest w sześciu językach ale polskiego niestety zabrakło (czyżby znowu odsunięto nas od Europy i zarzucono inny, późniejszy termin premiery?).

Fakty...



To, że konsolka wychodzi w USA już 8 listopada, każdy chyba wie.
Tym razem chcielibyśmy Wam zaprezentować lepszej jakości Menusy konsoli. Od góry: menu otwarzania płyt audio, pod spodem menu obsługi memorek a na samym dole menu pada (kalibracja, test i takie tam kity... całkiem ciekawe i przydatne).



Pila

Ace Combat 4 Shattered Skies

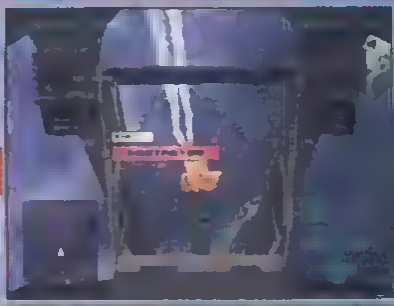
PLAYTEST

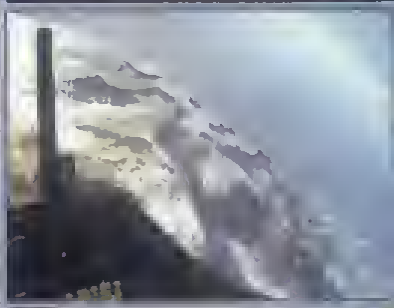
PS2 strzelanina • Namco • październik

Przed kilkoma dniami dostaliśmy demówkę strzelaniny od Namco. Oczywiście zczailiśmy ją (każdy z osobna) i oto wyniki

HIV: Znając małe nic od podszewki, ale względnie dobrze poprzednie edycje z PSX, po wersji next-gen (paradoksalnie) wcale nie spodziewałem się kosmosu. No i takowego nie uraczyłem. Co innego, że owa wersja testowa nie miała do zaoferowania nic ponad zestrzeleniem kilku jednostek wroga... Co ciekawe - pod kątem technicznym również bez większych niespodzianek, choć bardzo estetycznie. Uważam jednak, że w wersji na PS2 nie powinny znaleźć się patenty pokroju "tekstura w zabudowania"... Tak, NAMCO włożyło sporo pracy w oprawę, ale pominęło tak "mało istotny" fakt... Że za mało pamięci? Jasne, a niby do czegoż byłaby potrzebna...? Poza tym - wybuchające w przeotworach maszyny nie wywarły na mnie pozytywnego wrażenia (co innego rzeczona w NJ). Tak czy inaczej, Replays rekompensują wszelkie niedogodności. Powtarzam jednak, iż z omawianej wersji nie można nic konkretnego wywnioskować, to i ocena wst. wydaje się być mocno subiektywna[...]

Ocena wstępna 6+





Ścisza: Na odpowiednio wysokim pułapie wszystko wygląda tip-top, ale zlatując nieco niżej okazuje się, że teksturki są dość słabej jakości - przepiękny port z zabudowaniami to tylko "łepeta z ogromnymi plamami". Nie oklamujmy się: PS2 to nie PeC z kilkudziesięcioma megami pamięci na tekstury/obiekty i to, że AC4 wygląda tak, a nie inaczej można uznać za sukces, bynajmniej nie porażkę. Ustępuje on TROCHĘ najlepszym wypasom blaszakowym, lecz z drugiej strony - żadna blaszakowa produkcja nie łączy tak doskonale symulatora lotu z arcade'ową strzelaniną. Analogowe rozglądanie się w "kabinie" (szkoda, że w demo nie ma całej kabiny, tylko sam HUD) to najbardziej rewolucyjny, a zarazem upragniony patent w serii AC. Mam nadzieję, że w pełnej wersji usłyszę lepszy podkład muzyczny (melodyjka w demku jest słaba), bo o efekty dźwiękowe nie muszę się bać - są fantastyczne. Poza tym, niewiele się zmieniło. AC4 to "tylko" bardzo udany sequel tego, co już "walkowaliśmy" 3 razy (przynajmniej tak mi się wydaje po zagraniu w wersję demo). A powtórki po prostu zabijają. Szoking!

Ocena wstępna 8

Kujet: Otoczenie w AC4 wygląda świetnie... pod warunkiem, że nie najdzie nas ochota obejrzenia podłoża z bliska:). Wówczas mina zrzednie każdemu, bowiem płowe obiekty wyglądające z góry na trójwymiarowe bryły, okazują się być teksturami (nieszczególnej jakości zresztą) nałożonymi na płaskim podłożu. Co się tyczy rozgrywki, niewiele się zmieniło, co trochę mnie martwi, bo po trzech poprzednich, podobnych do siebie częściach, liczyłem na jakąś rewolucję. Ale to tylko demo i jestem „ze wersję finalną ocenię znacznie

Ocena wstępna 7

PLAYTEST

Half-Life

Najlepszy FPS ostatnich lat uderzy wkrótce na PS2. Czy konwersja będzie udana? Czy to odpowiedni moment, by sprzedać buteiki?

PS2 FPS • Sierra • październik

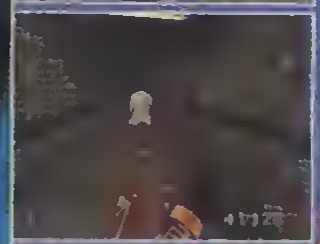
Jeszcze miesiąc - dwa i zrobi się wysyp absolutnych killerów na PS2. Wśród nich zaszczytne miejsce zajmie HALF-LIFE - gra do której przylgnął tytuł "doomowca" wszech czasów (a ja Wam mówię, że nadal jest nim stary, zwyrodniały DOOM:). Jak wiadomo, port na DC poległ się kocheć i wygląda na to, że wersja na PS2 jest jedyną, jakiej wypada wyczekiwać na rynku konsolowym. A wierz mi - jest na co czekać; i wiem co mówię (choć mało mówię:), bowiem dane nam było zapoznać się z niemal ukończoną wersją gry. HL to bez wątpienia klasyczny shooter FPP. Rozgrywka nie została podzielona na etapy, akcja jest ciągła (jak w RED FACTION) i pomijając krótkie "loadingi", nic nie wytrąca Gracza z klimatu gry. Nie jest to tytuł, w którym brniesz przed siebie uzbrojony we flaki i bezmyślnie wkomponowujesz potwory w elementy otoczenia. Niekiedy trzeba się wracać hen! daleko, we wcześniej odwiedzane już rejony, gdyż dopiero po wykonaniu pewnych czynności, możliwe jest dotarcie do nowych lokacji. HL ma dość mocno (jak na FPS) zarysowaną fabułę (znaczną całkiem niezłą), nie będę tu jednak się nad nią rozwodził - trza coś do zocki zostawić:), wiedz jenc, że stanowi ona mocny atut gry. Oprócz znanego piekarzom, głównego trybu gry, jest jeszcze Deathmatch dla dwóch Graczy na Split Screenie (fajny, nie nie rewelacyjny), oraz bardzo ciekawy, podzielony na 9 misji tryb "Oscary". Startuje się w nim równocześnie dwoma postaciami, uczestnicząc w tych samych wydarzeniach, na Freeman (główny bohater), tyle że widzianych z innej perspektywy (i nie chodzi tu o zmianę widoku z FPP:). W trybie tym możemy ciąć na dwóch Graczy (znów "ekran na pół"), lub samemu - wówczas przełączamy się pomiędzy paniami marudnia. Postacie muszą ze sobą współpracować: jedna toruje drogę drugiej - "Oscary" może porządnie pomnożyć...

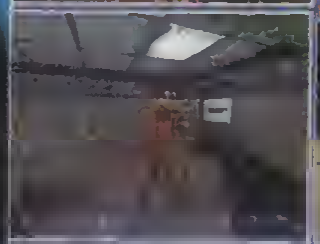
Pewnie zainteresuje Cię też kwestia oprawy HL. Otóż w wersji PS2, wygląda znacznie lepiej niż na PleCu. Modele postaci wykonano od nowa i są one złożone ze znacznie większej liczby poligonów - wystarczy porównać np. zmutowanych doktorków, którzy na PS2 wyglądają naprawdę obrzydliwie, ich kłaty przekształcono w potężne szczęki, zaopatrzone łapska ciągnące podłogi, zdziwiające strugry ciuli...

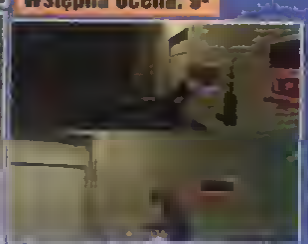
Grafikowo HL przypomina nieco TIME SPLITTERS - podobna, żywa kolorystyka i ostra grafika. Całość pędzi w 60 kl./s., z tym że dosyć często się przycina (jak zwykle pozostaje mieć nadzieję, że to tylko wypadek przy pracy i w wersji finalnej będzie wszystko "cyców").

Zatem jeśli jesteś fanem FPS-ów, to lepiej już teraz zacznij sprzedawać buteiki, bowiem nim się obejrzysz, pełny HALF-LIFE będzie do kupienia. [kujot]

Wstępna ocena: 9-







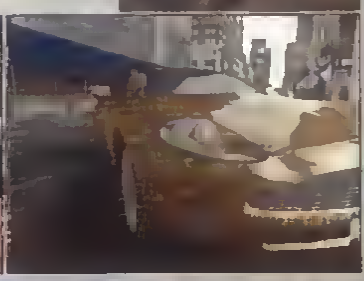
KALEJOOSKOP

PROJECT GOTHAM

Producent: Bizzare Creations
Termin: Listopad (USA)

Kilka ciekawych shotów z nadchodzącego wielkimi krokami PROJECT GOTHAM ("MSR2")

U góry po lewej znajdują się 2 shoty pokazujące "wizualizację uszkodzeń". Wygląda to wg mnie całkiem nieźle. (Mr Ś)



MAD GAMES
SPRZEDAŻ RATALNA

Centrum Handlowe
ul. Kodratowicza 37(Parter)
03-285 Warszawa
Tel./Fax (022)676-99-93
(0)503-515 251
(0)503 624 692

SERWIS, MODERNIZACJA,
REGENERACJA PŁYT CD,
SKUP GIER
GRY OD 20 ZŁ
WYMIANA

www.madgames.alpha.pl e-mail: madgames@alpha.pl

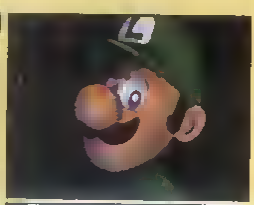
24-26 sierpień NINTENDO Space World 2001

To już swoista tradycja, że NINTENDO rok rocznie, pod koniec sierpnia, organizuje w Japonii własne mini-targi o nazwie Space World. Mają one na celu przede wszystkim ukazanie w grywalnych wersjach niemal wszystkich nowych propozycji firmy na nadchodzące miesiące, a także zapoznanie nas, Graczy, z dotąd nigdzie nie pokazywanymi, całkowicie premierowymi produkcjami. W dniach 24 - 26 sierpnia 2001 odbyła się więc kolejna edycja Space World.

DZIEŃ PIERWSZY

Rozczarował. Wszyscy komentatorzy podkreślali, że spodziewać się można było znacznie większej ilości atrakcji, tymczasem NINTENDO nie pokazało w temacie GC (ale też i w przypadku GBA) praktycznie nic nowego. Na wstępie zaprezentowano dwa nowe kolory "kostki" - czarny i pomarańczowy. Wyglądają całkiem nieźle, ich premiera w Japonii ma się odbyć jeszcze we wrześniu, zaś za oceanem przed końcem roku. Nie cichły komentarze po zaskakującej decyzji NINTENDO, które zdecydowało się opóźnić start systemu w USA o niecałe dwa tygodnie (z 5 na 18 listopada - szczegóły w "Konsolometrze"). Z gier ujrzeliśmy w akcji w zasadzie wszystko to, co dane nam było już "obadać" na E3. Cóż, jedziemy zatem z krótkim omówieniem.

Numer jeden to LUIGI'S MANSION - obszerną zapowiedź znajdziecie w tym numerze, nie ma się więc nad czym rozwodzić. Napomknę tylko, że na wszystkich tytuł ów zrobił prawdziwie duuuże wrażenie - zwłaszcza w temacie niezwykle wygodnego i precyzyjnego sterowania, świetnej, typowej dla wielkiego "N" grafiki i prostoty obsługi. Będzie wielki hit, który szybko sprzeda GC - bez dwóch zdań! Drugą głośną produkcją była kontynuacja świetnych skuterów wodnych z N64 - WAVE RACE: BLUE STORM (zapowiedź także wrzuciliśmy do numeru). Gra jest piękna, mega-miodna i niezwykle szybka - power i tyle.

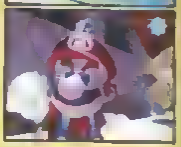


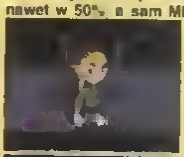
Dalej szarpać było dane w PIKMINA (cóż można rzec - bezsensowna udziwniona strategia, która szokuje przede wszystkim wykonaniem), STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET (zapodano to samo demko, co na E3), ETERNAL DARKNESS i SUPER SMASH BROS. MELEE. That's all.

DZIEŃ DRUGI

Nuh, wreszcie "coś" zaczęło się dziać.. Na wstępie, rankiem, odbyła się prezentacja SSX TRICKY - ta zimowa "deseczka" (będzie też na PS2 i X-a) naprawdę ma szansę zostać sporym przebojem, pomimo faktu, że jest to przecież tylko zwykły, niewiele wnoszący do gatunku sequel. Wersja na GC odznacza się naprawdę cudownym wykonaniem: tekstury są żywe, animacja niesamowicie szybka, a całość sprawia minimalnie lepsze wrażenia niż odpowiednik na PS2. Ale, ale - konkurencja nie śpi! NINTENDO zaprezentowało również 1080° SNOWBOARDING 2 i... G jojoji! REWELACJA! Zarknijcie na shoty, a mnie uwierzycie na słowo, że gra w akcji robi kolosalne wrażenie. Grafa jest cudowna, efekt rozpryskującego się śniegu powala, a i animacji nic zarzucić nie można. Kolejny pewny hicior z datą wydania ustaloną na początek przyszłego roku.

Tuż przed południem, NINTENDO na potężnych telebimach odsłoniło kilka kolejnych kart, zapodając filmiki (niestety - tylko filmiki) z nowych przygód MARIO oraz ZELDY. Nuh! Tu się nie ma co czarować - obie te mega-produkcje, pomimo basardzo wczesnego stadium zaawansowania prac, już są hitami... MARIO SUNSHINE (wciąż tytuł roboczy) ukaże się najwcześniej latem 2002, podczas gdy ZELDA (konkretny tytuł jeszcze nie ustalony) zadebiutować ma w okolicach grudnia przyszłego roku. Inna rzecz, że w przypadku tej ostatniej data wydanie nie jest pewna nawet w 50%, a sam Miyamoto zaledwie OBIECAŁ, iż developing zakończy się w zapianowanym terminie. A co można naskrobać o samych grerkach? Niewiele. Żadne szczegóły nie padły, a krótkie trailery wideo mówią tyle co nic. Ale, ale! UWAGA, UWAGA! Nowa ZELDA przeszła prawdziwy remake pod kątem oprawy wizualnej! Z ciemnej, mrocznej gry stała się bardziej kolorowa, utrzymana w klimatach zbliżonych do kreskówki. Ba! powstaje nawet z wykorzystaniem jednej z odmian techniki cel-shading! Miyamoto zaskoczył tym zagraniem wielu Graczy. Sorka za słabiutkiej jakości shoty, ale pochodzą z prezentowanych na targach filmików - innych jeszcze nie ma.

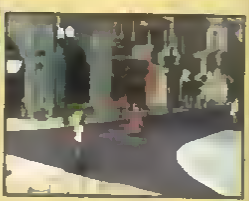




ANIMAL FOREST PLUS to z kolei całkiem nowa produkcja tworzona przez NINTENDO, nad którą także czuwa wspomniany wcześniej Miyamoto. Pierwotnie miała ukazać się na N64, ale "nie zdążyła" i szybciutkim konwertują ją na GC. Zerknij na screen - dziwna, ha? Sterując jednym z malutkich zwierzaków, robisz dokładnie to, na co masz ochotę - możesz pójść łowić ryby, porozmawiać z sąsiadami, przebrać się, zmienić wystrój swojego pokoju - słowem, gra nie ma żadnego odgórnie ustalonego celu i polega na "hodowli" (zbyt mocne słowo) naszego bohatera. UWAGA! AFP współpracuje z GBA i dzięki kabelkowi LINK można połączyć obie konsole, przez co nasza postać będzie mogła się przenosić z tytułowego lasu (GC) na różne wyspy (GBA). Tyle nie pytajcie mnie po co - żółte ludziki mieszają dziwne pomysły:).

Kontynuując serię "dziwny jest ten świat", wielkie "N" zaproponowało grę o nazwie DOUBUTSU BANCHO. Podobnie jak wyżej wspomniana AFP, tak i ta produkcja najpierw miała ukazać się na N64. Anyway, wiecie na czym to "coś" polega? Na dobry początek jesteś małą świnią (N: uhaaa!) hasającą po różnych polach. Atakujesz przeciwników (co sprowadza się do wciśnięcia jednego przycisku) i po kilku takich udanych zagraniach przelatujesz się w inne, atrakcyjniejsze zwierzę. GEEEEEZ! Z pewnością na nasz kontynent DB nie trafi.

UNIVERSAL STUDIOS: THEME PARK CREATION pozwoli nam wcielić się w rolę małego dziecka, które zagubiło się w tytułowym wesołym miasteczku. Poruszając się po tym ostatnim można korzystać z wielu zawartych w grze atrakcji, pracujących w oparciu o prosty schemat nie mniej prostych mini-gier. Basardzo przeciętne.



Dalej mieliśmy [illegible] kart dwóch pierwszych piłeczek na "kostkę" - VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002 od SEGI oraz FIFA 2002 ROAD TO WORLD CUP z EA SPORTS. Cóż mogę rzec - o ile ta pierwsza to typowe arcade'owka, o niezłej, ale nie powalającej grafice, szybkiej akcji i stosunkowo dynamicznej rozgrywce, o tyle konkurant z EA ma do zaoferowania - tradycyjnie zresztą - produkt znakomicie opracowany pod kątem statystyk i oprawy audio-wideo. Grywalnościowo, mówiąc szczerze, żadne z tych "gal" nie umywa się do serii ISS i fani piłek kopanych mogą poczuć się nieco zawiedzeni.

Kolejnym nowym tytułem, który wypłynął na targach, okazał się być... Sonic! SEGA postanowiła przerzucić SONIC ADVENTURE 2 na GC, przy czym nie dopatrzyłem się tutaj żadnych zmian w stosunku do odpowiednika z DC - zaprezentowane dwa poziomy (City Escape i Green Forest) prezentowały poziom bardzo zbliżony do tego z "Makarona". Sal był on nawet nieco gorszy, z racji że kaszaniły się teksturki (do czasu premiery - końcówka roku, wszystko z pewnością będzie na medal) inną, ale znaną już wcześniej propozycją SEGI, było PSO VERSION 2 które na nowej maszynce NINTENDO wygląda ZNACZNIE lepiej i wzbogacone zostanie o tryb Multiplayer (max 4 Graczy) na podzielonym ekranie. Premiera na początku przyszłego roku. A ostatnim tytułem SEGI, zaprezentowanym na SW 2001, okazał się być port DeCekowego SUPER MONKEY BALL (połączenie zręcznościówki z prostą grą logiczną, sterując tytułową małpą należy w odpowiedni sposób zbierać banany. Hmmm...). Tan ostatni jest jednym z launch titles "kostki" zarówno w Japonii, jak i USA.

BOMBERMAN GENARATION to z kolei propozycja firmy HUDSON, która po wydaniu na N64 średnich BOMBERMAN 64 i BOMBERMAN HERO, zamierza także supportować w tym temacie GC. Niestety, nie przewiduje się trybu on-line (tylko Multiplayer "na czterech"), ale gierka powala ślicznym wykonaniem w technice cel-shading i środowiskiem 3D. I na koniec dwie bardzo ciekawe produkcje - MICKEY (tytuł roboczy) oraz RUNE. Tan pierwszy to typowy platformer 3D, o całkiem niezłej (jak na wczesne stadium prac - premiera dopiero w przyszłym roku) grafice. I warto dodać, że developerem w przypadku tej pozycji jest... CAPCOM! Z kolei RUNE gatunkowo można zakwalifikować do przygodówki z elementami RPG - developingiem zajmuje się FROM SOFTWARE, jeden z nielicznych 3rd Party dev. piszących obecnie na GC. Wersja zaprezentowana na SW 2001 była ukończona zaledwie w 30% (w sklepach najwcześniej latem 2002) i w zasadzie powiedzieć o niej można tyle co nic. Wygląda to na kapę).

DZIEŃ TRZECI

Targi dobiegały końca i... to było widać. Ostatniego dnia nie doczekaliśmy się już żadnych nowych prezentacji (jeno na GBA, ale po szczegóły odsyłam do kącika poświęconego temu wspaniałemu handheldowi), tak więc temat można uznać za zamknięty. Targi pokazały w wyraźny i jasny sposób, że GameCube to maszyna o potwarnie dużych możliwościach, która bez większych problemów nawiąże walkę z PS2 i Xboxem. I to wszystko tylko z korzyścią dla nas, Graczy! (shiva)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA
Do 30 km - dowóz konsoli [illegible] GRATIS

PlayStation
(złóż sam Swój zestaw: PS One + np. akcesoria + np. gry = SUPER CENA! - tel.)

+ Dual Shock SONY° 89zł
+ Power Shock (zastępuje Dual Shock SONY) 59zł
+ Joypad PSX standard (kabel 180 cm!) 25zł
Mysz 49zł
+ Przedłużacz (do joypada, itp.) / Link Kabel (multiplayer na 2 osoby) 22/22zł
Karta Pamięci 15/30/120 bloków 20/39/55zł
Karta Pamięci SONY° 15 bloków (Unikat!!!) 35/49zł
+ Kabel euro RGB/RGB+CHINCH (NTSC) 18/20zł
PAL / NTSC konwerter (obraz w grach NTSC i PAL w kolorze przez Antenę chinch) 49zł
Game Hunter 1Mb/2Mb (rozkodowuje gry - ukryte trasy, nieśmiertelność itp. i czyta WSZYSTKIE "gry") 59/65zł
Mp3 Card + Game Hunter (odtwarza muzykę w formacie MP3, rozkodowuje gry) 115zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy) 99zł
+ Kierownica PS Twin Turbo (współpracuje z PSX i PS2) 249zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a) 45/69zł
Czytnik CD-ROM do PSX/PS One (+ montaż gratis) tel.
Talarz do czytnika CD-Romu (+ montaż gratis) 45zł
+ GRY (używane/nowe - także wymiana) od 29/49zł

PlayStation 2 - tel.
(PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU PlayStation, Dreamcast, Game Boy GB Advance)

Dual Shock 2 SONY° 145zł
Power Shock 2 (zastępuje [illegible] Shock 2) 99zł
[illegible] SONY° [illegible]
Karta Pamięci 8MB "Mad Catz" (licencyjna) tel.
Multi Pad 2 (na jednej konsoli multiplayer do 4 graczy) 159zł
Action Replay 2 (ver. 1.6, 1.7, 1.8) 179zł
Piloty (do DVD do PS2 i PSX „Mad Catz" „Datel" i inne) od 59zł
Kabel S-VHS 39zł
DVD Region X (zdejmuje 2 blokady: oglądaj filmy DVD z WSZYSTKICH REGIONÓW przez RGB) tel.
Mega Memory 16MB (karta pamięci 16MB + funkcja A Replay 2 - przeróbka) tel.
GRY (nowe i używane - także wymiana) od 79zł

° - OZNACZA AKCESORIA ORYGINALNE
+ WSPÓŁPRACUJE Z PLAY[illegible]
NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KON[illegible]
WYMIANA GIER I KONSOLI - TAKŻE MI[illegible]OWA

Dreamcast / + gra tel.
Joypad SEGA° 119zł
Karta Pamięci x1 VMS° 119zł
Karta Pamięci x1/x2/x4 [illegible] 59/79/99zł
Joypad "Drimcast" (identyczny z oryginalnym) 79zł
Pistolet (licencyjny) 129zł
Wibrator (wibracje joypada w trakcie gry) 59zł
Kabel euro. RGB/RGB+CHINCH (HI-FI) 25/29zł
GRY (używane/nowe - także wymiana) od 59/59zł

GAME BOY ADVANCE GAME BOY COLOR tel.
Game Boy/Game Boy Pocket (używane) tel.
GRY Game Boy/Color (używane i nowe) od 25/45zł
Akcesoria (lupy, zasilacze, link kable) od 35zł

NINTENDO64 / + gra (używane) 195/229zł
Gry i Akcesoria (używane i nowe - także wymiana) od 39/29zł

DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 MIKOŁÓW
15 km od Katowic dojazd (30 min jazdy) autobusami 653 45 29
tel./fax (032)2263 379: pon - pt. : od 13:00 do 19:00
KOSZT PRZESYŁKI 8ZŁ. PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 200 ZŁ PRZESYŁKA GRATIS
PRZESYŁKA EXPRES 24 GODZINY: 30 ZŁ. DOPŁATY PŁATNE PRZY ODBIORZE

2 - 4 wrzesień

Londyn ects

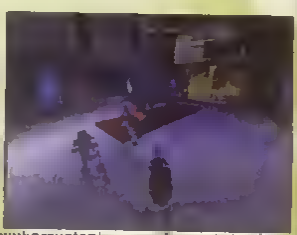
Kiedyś targi Electronic Computer Trade Show śmiało mogły konkurować z amerykańskimi E3 - zarówno pod kątem liczby wystawców, powierzchni wystawowej, jak i liczby premier nowych produkcji. Tak, tak - to kyło kiedyś. Dzisiejsze ECTS, największe europejskie targi płyt, nie są już dla nas praktycznie żadnym wydarzeniem. Większość z reklamujących się okazała wystawców supportuje rynek blaszakowy (ko tylko takie firmy chcą i starają się jeszcze w stolicy Anglii pokazać; główne zresztą w temacie kordware'u) i - niestety dla nas: KONSOLOMANIAKÓW - konsole to już tylko margines. Powód? Większość gigantów (SONY, SEGA, NINTENDO, MICROSOFT, EA ltd.) woli organizować swoje własne, małe pokazy (lecz nie kameralne), w temacie targów skupiając się tylko na E3. I co niewiele zdały się przenosiny z hali Olympii do mniejszego, nie lepiej wyposażonego kompleksu ExCeL, zmniejszonego w lepszej części Londynu. Zresztą popatrzcie sami...

Hmm, od czego by tu zacząć..? Co zrobiło największe wrażenie na targach? Szczerze mówiąc, było tego tak mało, że problemów z wyborem nie ma żadnych i nie ma nawet sensu bawić się w sztuczne podziały na platformy (na targach istniały w zasadzie tylko PS2 i Xbox No i GBA, ale o tym ostatnim czytaj w "Kąciku GBA") Zdecydowanie najładniej prezentującą się produkcją (obok WIEDZMIN - patrz zapowiedź) był SHREK FAIRY TALE FREAKDOWN opracowywany jako exclusive na X-a przez ekipę DIGITAL ILLUSIONS (wydawca TDK MEDIACTIVE) O grze, miesiąc temu w zapowiedziach, wyczerpująca płaat HIV, dostarczając Wam wszelakich informacji na jej temat - ja tylko skromnie szybciutko, iż ostatecznie, na naszą niekorzyść, zmieniła się data wydania. Niestety, w SHREKa zagramy dopiero na początku przyszłego roku - dla ostody zerknijcie na nowe shoty, ba "dają radę", oj dają!

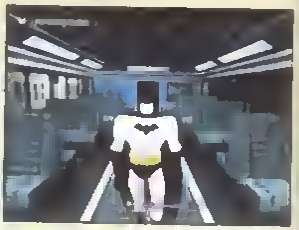
Drugim głośnym tytułem bez kontrowersji jest HEADHUNTER, tworzony przez mało znany oddział SEGI - AMUZE. Kontrowersyjny, gdyż o mały włos nie został skreślony z listy wydawniczej Orsamcaala, atakując się jednocześnie tytułem oficjalnie zapowiedzianym na targach przez SONY - ofkoz w wersji na PS2. ECTS rozwiał jednak wszelkie wątpliwości i wiadomo jedno - gra UKAŻE się na DeCeKa (o dzięki ci, Panie!), choć .. tylko w Europie. Geeeez! Jak nie wiadomo o co chodzi, to chodzi. A sam HEADHUNTER wygląda i "działa" coraz lepiej - pokazano kilka nowych lokacji oraz krótkie filmiki obrazujące tego "konkurenta" MGS-a w akcji. Paluszki lizać! Jako Jack Wade, płatny zabójca do wynajęcia, pohasasz tutaj po futurystycznym Los Angeles (autorzy nie ukrywają, że rozgrywka klimatem nawiązuje troszeczkę do filmu "Mad Max") (H. ofkoz z Gibsonem), wykonując dziesiątki zróżnicowanych zadań. NIESAMOWITE są wstawki FMV (utrzymana w stylu informacji z dziennika TV) i grafika, a możliwość przemieszczania się naszego bohatera po mieście za pomocą motocykla budziła nie mniej emocji, niż niejeden całkowicie osobny tytuł... Power! W sklepach HEADHUNTER ma być ostatecznie w listopadzie (DeCek) i grudniu (PS2) Uwaga! Wersja na maszynkę SEGI zaimplementowana będzie miała dodatkowo czaderski tryb wyścigów on-line (na motorkach, max 8 Graczy) oraz możliwość ściągania dodatkowych questów. Whoo-haaa!

Francuski UBI SOFT, jako jeden z nielicznych wydawców, potrafi tworzyć ECTS poważnie Dzięki temu ujrzeliśmy w akcji kilka nowych, bardzo ciekawych gier, z których na pierwszy ogień idzie na nowszą odsłonę serii WORMS, o podtytule BLAST Zasadniczą zmianą w stosunku do poprzednich części jest przejście w 3D, chociaż... płaszczyzna areny utrzymana są nadal w konwencji dwuwymiarowej planszy i tak chyba zostanie już do końca, a jedynie postacie samych Robaków oraz niektóre elementy na ekranie będą trójwymiarowe. Obrazek pochodzi z wersji PC (UBI SOFT udostępnił tylko takie), aczkolwiek na targach prezentacje odbywały się na konsolach. Jakich? WORMS BLAST ukaże się - już w listopadzie! - na PS2 oraz GBA (!), a na początku przyszłego roku także na "kostkę" NINTENDO.

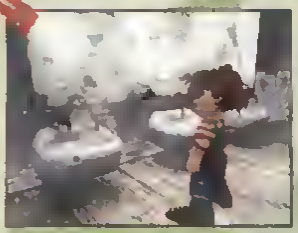
Dla fanów zabawy w policjantów z oddziałów specjalnych czekała konwersja znakomitego RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (PS2) Wersja blaszakowa to jedna z najlepszych pozycji w gatunku i wydaje się, przynajmniej po tym co dane było zobaczyć na targach, że w przypadku nowego Soniaka nie będzie inaczej. Grafika w niczym nie ustępuje tej z PC, interfejs opracowano z makaymalnym wykorzystaniem możliwości drugiego Duala, a i jest zapewnienie z UBI SOFTu o fakcie zaimplementowania kilku dodatkowych trybów oraz map Szczegółów jednak brak - wrzucam ciepłutkiego jeszcze shota. Szkoda tylko, że trzaskać będzie można dopiero w okolicach stycznia 2002.



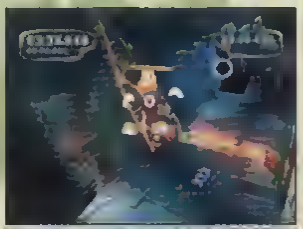
Ten sam wydawca ma w swojej ofercie jeszcze jedną grę na PS2 - BATMAN: VENGEANCE (zapowiedź w PE #45, na rynku ma się pokazać w listopadzie) Oparta o grafikę w technice cel-shading (to już prawdziwa moda...) ma realną szansę stać się pozycją przynajmniej "średnią", co - nie ukrywajmy - i tak jest dużym osiągnięciem. Oryginalna wersja (dwa poziomy) naprawdę mogła się podobać i nowy Batman z pewnością nie będzie totalnym crapem. Dobre i to.



Pila



Kolejnym tytułem od żaboj adów jest EVIL TWIN: CYPRIEN S CHRONICLES (PS2, DC), o którym szerzej pisałem w #48 "ekstrima". Teoretycznie jest to dosyć ciekawa gra w koncepcji przygodówki z elementami platformowymi, w praktyce zaś produkcja bardzo podobna do drugiej części RAYMANa. Zresztą huta na tym samym engine'ie. Wnioski, jakie nasuwają się z szarpania, też nie pozostawiają wątpliwości - sterowanie jest na żywca przeniesione z tego ostatniego. Ale, ale - nie zmienia to faktu, że zdecydowanie więcej mamy tu główkowania, a grafa jest mało powiedzieć śliczna. Może być z tego nawet hit, w sklepach przygody Cypriena (obie wersje) pojawią się w okolicach listopada.



Interesująco, zaiste interesująco wygląda RAYMAN M (PS2, Xbox), znany też pod nazwą RAYMAN ARENA. Jak zapewne wiecie, nie jest to trzecia część znakomitego platformera, ale multiplayerowa ścigałka, klasyfikowana jako "party game". Dostępny tryb Split-screen pozwala na zabawę maksymalnie czterem Graczom, a całość pracuje w oparciu o engine RAYMAN 2. Co więcej, na żywca przeniesione tu niektóre lokacje z tegoż właśnie! Do gry wrzucono łącznie cztery światy (każdy składający się z trzech aren), nie zabraknie oczywiście power-upów, bonusów i wszystkich postaci znanych z wcześniejszych przygód "uszatego". Na ECTS-ie dostępna była wersja "playable" i wzbudziła w obserwatorach wyłącznie pozytywne uczucia - głównie w temacie przecudnej oprawy. Szkoda tylko, że grywalnościowo RAYMAN M trochę kuleje i może okazać się na dłuższą metę nudny. Cóż, przekonamy się o tym jeszcze w listopadzie (N pozwolę sobie dodać, co wnioskuję na podst. obszernych materiałów wideo, iż aby dobrze się bawić z tą pozycją, do zabawy muszą przystąpić Gracze stojący na podobnym szczeblu wtajemniczenia. Nie wydaje się prawdopodobne, aby żółtodziób zdołał podskoczyć maniakowi RAYMAN M, gdyż poziomy kryją zbyt wiele kruczków i niezbędne jest ich zgłębianie (kolejna kroki atawiane "na pamięć"). Bo przeto party games powinny służyć każdemu od pierwszej chwili, oczywiście z grubsza rzecz biorąc).

Najwyższy czas powiedzieć coś o wyścigach, gatunku niezwykle popularnym, ale mało widocznym na tegorocznym ECTS-ie. W zasadzie wspomnieć tu wypada tylko o coraz lepiej wyglądającym BURNOUT (dawniej SRC, zapowiadł w poprzednim numerze), który - choć nie zaprezentowany w wersji grywalnej - dał czadu zapodanym przez ACCLAIM trailerem wideo. O jojoj! O jojoj! Czapki z głów dla pań i panów odpowiedzialnych za fizyczne uszkodzenia wózków w tym racerze - RE-WE-LA-CJA! I choć trochę brakuje im w porównaniu do genialnego PROJECT GOTHAM RACER (Xbox; szczegóły odnośnie znalezień w tym ostatnim znajdują się w 'Pigułce'), tak robią wrażenie i tyle. Zresztą cała oprawa graficzna zasługuje na pochwałę i może okazać się, że ni stąd ni

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA
Do 30 km - dowóz konsoli, innych produktów (ponad 400 zł) GRATIS

PROMOCJA
3 (TRZY) GRY* na PlayStation za 59 zł

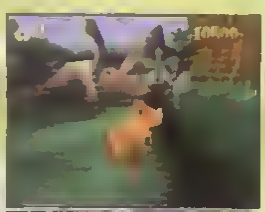
PROMOCJA
GRY PRAWIE ZA DARMO
PROMOCJA

* WYBRANE TYTUŁY: OK 30.
GRY UŻYWANE, W PEŁNI SPRAWNE, TZN. TESTOWANE. DO WYCZERPANIA ZAPASU.

DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 MIKOŁÓW
15 km od Katowic dojazd (30 min jazdy) autobusami 653 45 29
tel./fax (032)2263 379: pon.- pt : od 13.00 do 19.00
KOSZT PRZESYŁKI 8ZŁ. PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 200 ZŁ PRZESYŁKA GRATIS.
PRZESYŁKA EXPRES 24 GODZINY: 30 ZŁ DOPŁATY PŁATNE ODBIORCE.

zowąd dostaniemy prawdziwie konkretne, rajcujące wyścigi. Do czasu premiery - listopad - można i trzeba trzaskać w GT3:)...

Inną ciekawą ścigałkę, tym razem na pudełko Gatesa, zupełnie niespodziewanie okazało się być RALLY TROPHY. Patrząc na grę, krzyknąć wypada: "HUH?", bo gra wygląda całkiem, całkiem. Nabyte licencje pozwoliły na wstawienie do RT wózków pokroju Mini Coopera, Forda Escorta RS2000, Lancii Stratos czy też np. Lotusa Cortino. Wydawca (JoWooD - geeezzzt!) napomknął jeszcze coś o arcade owo-symulacyjnym modelu jazdy (hmmm...) i spodziewanej dacie wylądowania tego tytułu na sklepowych półkach - luty 2002.



Pozostając w powyższych klimatach, z radością odnotować należy jeszcze jedną z ostatnich gier na Szaraka, mianowicie dawno nie TDK MEDIACTIVE. LAND BEFORE TIME RACING to "kreskówkowe" wyścigi prehistorycznych zwierzaków, nastawione głównie na zabawę wieloosobową (Split). W akcji wyglądały "tak sobie", ale też z braku laku złego słowa o gratce i gameplayu nie powiem. Oceń sam - oto najnowszy screen. Na 30 października wybrano dzień premiery. Ta sama firma tworzy obecnie także przygody znanego duszka imieniem Casper. CASPER SPIRIT DIMENSIONS uderzy na PS2 przed końcem roku, ale po tym, co dane było zobaczyć, można mieć spooooore obawy co do jakości tego platformera. Owszem, tajnie ataruje się głównym bohaterem (pełny obrót o 360 stopni - ze względu na fakt, iż duszek lewituje w powietrzu), ale ta grafa... Poczekajmy do listopada.

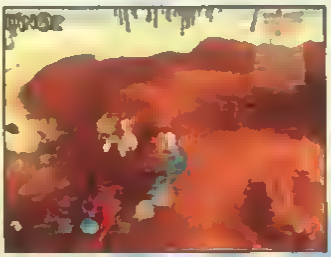
KNIGHTS wypłynęło (i to dosłownie - patrz zdjęcie) na szerokie wody PS2 zupełnie niespodziewanie. Mało znana firma LOST BOYS tworzy swoją przygodówkę akcji od kilku miesięcy i jej premiera spodziewana jest wstępnie w okolicach I kwartału przyszłego roku. W KNIGHTS kontrolujemy postać małego rycerzyka, wyruszającego na organizowany przez ustępującego już króla turniej rycerski. Na zwycięzcę czeka tam tron i ręka pięknej księżniczki - heh, fabuły tego typu gier to piękna rzecz, he? A w "praniu" tytuł ów okazuje się być prostym, mało wymagającym action-adventure, z dosyć kiepską oprawą (przesadna sterylność i znikoma liczba obiektów) i mało wciągającą akcją. Średniak.

Dla fanów desek z kółeczkami, firma RAGE szykuje pozycję o bardzo zgrabnym i krótkim tytule SK8. Z tego co można było wyniuchać po bardzo wczesnej wersji, autorzy skupiają się tu przede wszystkim na jednej z najbardziej widowiskowych odmian tego sportu, tzw. "inline". Krótko mówiąc - niesamowite triki, nieprawdopodobnie agresywna, szybka i dynamiczna jazda. I wiecie co? W SK8 naprawdę można to poczuć! Nieźle odwzorowano poszczególne lokacje (są tradycyjne skate-parki, można też hasać po ulicach kilku amerykańskich miast), a i "model jazdy" został ciepło przyjęty przez Graczy. Nie czarujmy się jednak - dowolnej części Tony ego, SK8 nie podskoczy nawet do pasa. Szarpnąć pozwolą nam (PS2, Xboz) najwcześniej latem przyszłego roku.

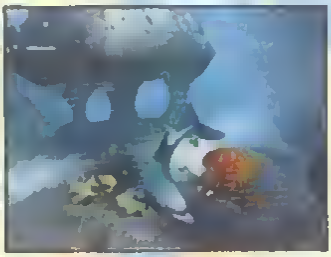
Na X-a swój absolutny debiut miały dwie nowe propozycje mało znanego devalopera PHANTAGRAM. Pierwszą z nich jest STRIDENT, BARDZO ciekawie wyglądająca wybuchowa mieszanka strzelaniny, bijatyki i gry akcji (troszeczkę w stylu HALO). Prace nad tym tytułem rozpoczęto stosunkowo niedawno, a efekty... Hmmm, zerknijcie na zdjęcia - niczego sobie! Dostępnych ma być około 20 zróżnicowanych misji, typu dostarczenie ładunku w wyznaczone miejsce, infiltracja bazy wroga, eskortowanie rannych itd. Może być niezle, zważywszy że w sklepach STRIDENT nie pojawi się wcześniej niż jesienią przyszłego roku. Drugi twór od chłopaków z PANTHAGRAM, też szykowany na jesień 2002, to projekt o nazwie DUALITY, mający - w założeniach - reprezentować gatunek RPG. Akcja osadzona jest w odległej przyszłości i... tyle tyle na ECTS-ie można było się dowiedzieć. Zdjęcia przedstawiają na razie wyłącznie projekty postaci.

MIDWAY zaprezentowało na targach dwa godne uwagi tytuły - pierwszym był MORTAL KOMBAT 5. Spokojnie, spokojnie - na razie zobaczyć można zaledwie kilka screenów (w kąciku lub w Co Nowego), a gra ukaże się "gdzieś" w przyszłym roku, aczkolwiek wiadomo już, że na wszystkie next-geny PS2, X-a i GC. Konkretnie wyglądała też niekonwencjonalna strzelanka pt. SPY HUNTER bazująca na klasyku sprzed lat (H: jak dla mnie, totalna mantana...). Pisaliśmy o niej już całkiem sporo, wrzucam więc tylko nowa

shoty i krótko jadę z nowinkami z ECTS-u. Dostępne mają być trzy kamery: dwie zza samochodu i jedna FPP, potwierdzono też możliwość przemiany naszej fury w motocykl bądź łódź motorową, a także opcję tuningu wozu.



Miłośnikom gier sportowych (i dziwnych zerezam) radzę się przyjrzeć całkiem ciekawie wyglądającej DINOZ (PS2, Xboz). W zaciszu awoich dev-kitów płodzi ją obecnie zupełnie nieznana firma OD KO ENTERTAINMENT (wydawca: VIVENDI UNIVERSAL), a gra polega na... khem... zabawie z jajem. Otóż dla tytułowych stworków - DINOZ - ulubionym i jednym sportem jest tzw. DinozBall, gra spokrewniona prawdopodobnie z futbolem emerykańskim. Zmagania odbywają się tu, zamiast na stadionach, na przeróżnych wyspach (tych ma być ok. 30), a drużyna w składzie ma zaledwie czterech zawodników. Po złapaniu/przejęciu piłki (tfu! Jajai), za cel masz dotrzeć do bazy przeciwnika - problem w tym, że oprócz oczywistego oporu ze strony tego ostatniego, zabawę utrudniają (urozmaicają?) wszelakie przeszkody naturalna - wulkany (!), bagna, dzikie zwierzęta, rzeki czy jeziora. Każdy z DINOZ, a tych ma być ok. 28 gatunków, cechuje się charakterystycznymi dla siebie umiejętnościami - szybkością, zwinnością, agresywnością itp. Strasznie pokręcona gierka, ale cieszy oko prostą, kolorową grafiką i dynamiczną rozgrywką. Może wyjdzie z tego coś konkretnego; na sklepowych półkach w okolicach wiosny 2002.



Co dalej? Dalej mamy niezwykle sympatycznego dalfina, co to Ecco się zowie i pływał dotychczas wyłącznie w dreamcastowych wodach. SEGA wespół z SCEE przedstawiły na ECTS-ie grywalną, jednak słabo jeszcze zaawansowaną pod kątem tej konwersji ECCO THE DOLPHIN. To czysty port z DaCoka i trudno dopatrzyć się tu jakichś większych zmian - nawet grafa prezentuje ten sam, zaznaczmy jednak, że niezwykle wysoki, poziom. Woda odwzorowana jest po prostu cudownie, a animacja naszego delfinka i całej gamy innych pływających w oceanie stworzeń stanowi klasę samą dla siebie. Bajka. Jedynej zasadniczej różnicy w przypadku wersji PS2 upatrywać można w dodaniu do rozgrywki specjalnego kompasu, co by wskazywał nam przez cały czas kierunek, w jakim należy płynąć do celu. Popiuskamy się, niestety, najwcześniej pod koniec roku.

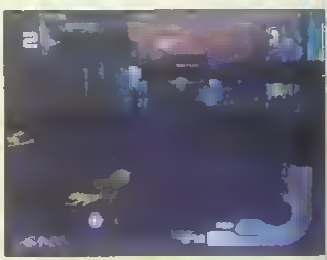
Jednym z nielicznych nowych projektów na DaCeka był REZ - kosmicznie dziwne połączenie shootera z grą muzyczną. Określany jako "music-and-rhythm-driven shooter" polega na odpowiednio precyzyjnym (w zależności od danego dźwięku) strzelaniu do przeciwników i zbieraniu danych kawałków melodii. Po ich skompletowaniu powstaje utwór, a my zaliczamy poziom - lek w skrócie i obrazowo można przedstawić zasady rozgrywki REZ. Zresztą wystarczy obejrzeć zdjęcie, a tekst: "o co chodzi jakby" narzuca się sam. Wydawca: BIG SEN INTERACTIVE, data wydania: IV kwartał 2001.

ELECTRONICS ARTS wprawdzie olało same igrzy, nie wystawiając się na nich ani przez moment, ale też zorganizowało na dzień przed ECTS-em własny zamknięty pokaz, podczas którego wypluto zostały kolejne informacje m.in. na temat 007 AGENT UNDER FIRE (PS2). No, może nie tyle informacje, co screeny obrazujące nową lokację po których biega (bądź jeździ) najsłynniejszy agent świata Bond we

zakręcić napędami czarnych konsolek na przełomie listopada i grudnia. Innym dobrze wyglądającym tytułem od EA, tym razem na maszynkę Billa, wydaje się być BUFFY THE VAMPIRE SLAYER. Yupi! Gra powstaje w oparciu o idiotyczny serial prezentowany swego czasu nawet i u nas, nie nawiązując do niego w żaden szczególny sposób (thanks God!). Gatunkowo grę sklasyfikować można jako "chodzoną bijatykę", umiejscowioną w pełnym, wypasionym detalami 3D. Mało powiedzieć "daje radę" niezwykle szybka i dynamiczna rozgrywka, nieźle splują się też kamery (widok TPP). Może coś z tego być. I to nawet całkiem dużo "coś".

Podobnie jak EA, tak i CAPCOM, pomimo nie zaprezentowania się na ECTS-ie, na jednej z konferencji przedstawiło kilka szczegółów dotyczących zboxowego MAXIMO: GHOST TO GLORY. Pisaliśmy o tej grze przy okazji E3 - machanie mieczykiem w gotyckich klimatach, przy bardzo przeciętnej i bez wyrazu oprawie A/V. Kolejna konferencja prasowa przyniosła z kolei info na temat NBA COURTSIDE 2002, szykowanej przez NINTENDO (w USA styczeń 2002) na GameCube'a. Tu trzeba podkreślić, że wielkie "N" mało powiedzieć ołsło europejskich Graczy, kompletnie nie interesując się na razie naszym rynkiem w tamecie launchu "kostki". Zresztą MICROSOFT też na razie tylko przyglądo się z boku i wszystko wskazuje na to, że obie firmy wszystkie siły skupiają na premierach swoich nowych systemów w Japonii i USA. A wracając do NBA COURTSIDE 2002 - bez rewelacji. Średnio udana oprawa i przeciętna animacja nie wróżą tej pozycji nic dobrego.

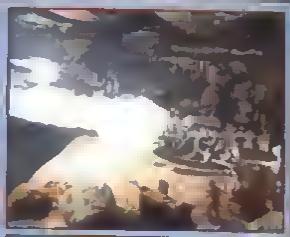
I, choć wierzyć się nie chce, to w zasadzie wszystko, co można napisać o tegorocznym ECTS-ie. Celowo pominięte zostały tutaj projekty pokroju WIPEOUT FUSION, BLACK & WHITE czy IRON STORM - z tej racji, że - zasługując na szczególne potraktowanie - wylądowały w zapowiedziach. Nie zmienia to jednak faktu, iż największe europejskie targi gier chyłą się ku upadkowi i głosy, jakoby to miała być ich ostatnia edycja, być może wcale nie są tak bardzo przesadzone. (shiva)



Final Fantasy X

PS2 RPG • Squaresoft • początek 2002 (Jap. już jest)

Wrażenia po premierze japońskiej



Niech sobie Ścisza mówi co chce, ale dla mnie najbardziej wyczekiwaną pozycją na PS2 jest cały czas dziesiąta odsłona FINAL FANTASY. Wyczekiwana nie tylko z tego powodu, że jest to kolejna superprodukcja SQUARE, lecz również dlatego, iż wprowadzi w serię "Końcowej Fantazji" sporo istotnych zmian. Japończycy już mieli okazję się z nimi zaznajomić, dlatego warto wybadać, jakie są ich opinie na temat ostatniego dzieła SQUARE.

Wszyscy bez wyjątku zachwycają się oprawą graficzną "dziesiątki". Tym razem "Kwadratowi" zdecydowanie postawili na realizm w odwzorowaniu zarówno środowiska gry jak i jej bohaterów a moc PS2 pomogła im zrealizować to zadanie. Otoczenie generowane w czasie rzeczywistym podobnie wygląda obłędnie, a postacie nie tylko są szczegółowo wykonane, lecz również ich ruchy pozostają bez najmniejszego zarzutu - sesje Motion Capture zrobiły swoje. Jedynym zgrzytem są pewne niedoróbki, które zauważyć można u postaci [illegible]znych (NPC), ale ogólnie większość przyznaje grafice najwyższe noty, porównując ją nawet z wykona[illegible]m "FF The Spirits Within". Jeśli zaś chodzi o oprawę muzyczną, to i w tej kwestii panuje zgoda - Nobuo i [illegible]ch pozostałych muzyków spisali się znakomicie - utwory są nowe (stosunkowo mało powtórzeń z poprzednich FF), świetnie zaaranżowane i nawet nie można się w nich dosłuchać dotychczas stosowanego "zapętlania". Już nie mogę się doczekać nacieszenie moich "uszuffi"!

Fabuła - hmmm... jak na "Fajnala" przystało, jest ona bardzo... "tajnałowe"! Niespodziewane i częste zwroty akcji prowadzącej przez niezwykły świat Spira, wątek miłosny (Tidusa i Juny), znakomite dialogi (dobrze dobrany i świetnie zgrany z ruchem ust voice-acting), znakomicie opracowana profile psychologiczne i historie postaci (chociaż daje się zauważyć zapożyczenie z innych gier), wiele mini-gier (znany już Blitzball i Al Bhed [illegible]z również np. wyścigi Chocobosów!), dodatkowych questów i lokacji do odkrycia, oraz po raz pierwszy [illegible]jako jeden z wątków fabularnych - to główne jej zalety, nie wspominając oczywiście o wciągającej, jak zwykle przygodzie. Jednakże z opinii naszych braci z KKW wynika, że fabuła FF10 jest najbardziej liniową za wszystkich FINALów - głównie z tego powodu, że jaka taką swobodę poruszania się po świecie uzyskać można dopiero pod sam koniec gry. Dla mnie to niezbyt miłe wiadomość, gdyż znowu mogą się podnieść głosy określające "Fajnala" jako nie-grę, lecz film interaktywny. A może to celowy zabieg SQUARE ? Przecież "jedenastka" ma być przeznaczona dla gry sieciowej, więc w niej każdy będzie się mógł nachapać swobody działań, ile będzie chciał a w "dziesiątkę" zagra dla odprężenia (H - o czym Ty rozmawiasz i skąd mieszkasz?)...

Wszyscy są zgodni co do tego, że system zaimplementowany tym razem przez SQUARE to niemała rewolucja. Już na wstępie dziwi odejście od sprawdzonego ATB, chociaż nowe rozwiązanie walk również ma swoje zalety. Ilość przewidywanie kolejności ruchów przeciwników i możliwość dopasowywanie składu drużyny (pseudo TAGowanie) oraz ich wyposażenia do aktualnej sytuacji czyni starcie bardziej strategicznymi, a nawet paradoksalnie trudniejszymi, gdyż podobne przeciwnicy charakteryzują się wieloma niespotykanymi dotąd odpornościami (np. na broń białą). Ponadto czasami można używać elementów otoczenie jako broni, a nawet rozmawiać z wrogami (?). Drugą rewolucją w systemie jest odejście od punktów doświadczenia na rzecz owego tajemniczego Sphere Board. Z relacji naszych świadków wynika, że owe nowe rozwiązanie z jednej strony daje Graczowi możliwość swobodnego kontrolowania rozwoju postaci, lecz z drugiej strony wymaga sporego spra[illegible]nie pieczy nad owym rozwojem co może irytować zwolenników mało skomplikowanej rozgrywki.

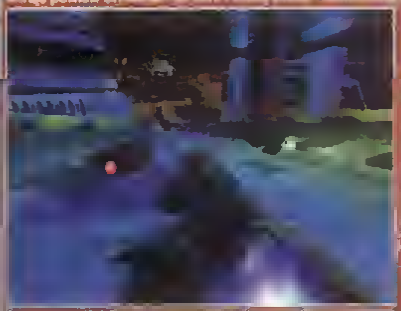
Jeden z recenzentów z KKW stwierdził: "tego nie da się opisać, to trzeba zobaczyć!" - i ja się z nim zgadzam. Jakiekolwiek nowe informacje pojawiłyby się na temat najnowszego dzieła SQUARE, jedno pozostaje pewne - TRZEBA je dorwać w [illegible]łapy! FF10 nie wydaje się tak niezwykłą i [illegible]mową grą, jaką był siódmy FINAL, lecz [illegible]bne niewiele mu do tego brakuje, a ja aż płonę jak trabancik w lesie, żeby to własnoręcznie/-uszne sprawdzić. Niestety, FINAL FANTASY X ukaże się w Stanach i Europie nie wcześniej niż na początku przyszłego roku - a mój język wysechł od ciągłego oblizywania się! [star]

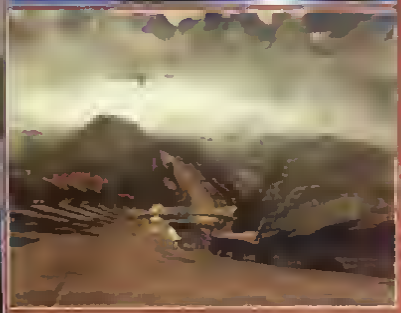
Piła

Wipeout Fusion

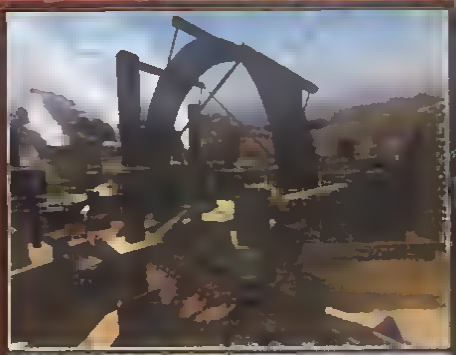
PS2 wyścigi • Sony • listopad 2001

Kolejna część jednej z najbardziej grywalnych serii wyścigów wszech czasów - WIPEOUT: FUSION - chyba WRESZCIE naprawdę nadchodzi! Długo czekaliśmy na premiery tego tytułu - w końcu stało się jasne, iż ukaże się on na europejskim rynku jeszcze w tym roku. (...) W grze przenieśliśmy się do roku 2160 - startuje nowa liga, WIPEOUT F5000, z nową generacją pojazdów antygrawitacyjnych. To nie są tylko puste hasła - w nowej części WIPEOUT będziemy mogli w trakcie jazdy min. zwalić "flip" - i znaleźć się góry nogami", po sufitach!! Już teraz wiemy, iż pojazdy wyposażą się z niezwykłą akcesorią o dumnie brzmiącej nazwie "Quantum Thrust" - dzięki temu będziemy mogli w trakcie jazdy nabrać prędkości, a następnie "wystrzelić" z niej w stronę pobliskiego przeciwnika, zmieniając tym samym jego tor jazdy. Ale to dotyczy wszystkiego, co niesie ze sobą WF. Aby chwilę powtórzyć dumnie brzmiące hasło z naszej pełnej [illegible] nowy wiek ligi F5000", kwestię designu (architektura tras, logowy, blurry, brutal, HUD oczywiście - chodzi i animowany holograficzny) powierzamy innej firmie, niż dotychczas - tym razem, zamiast The Designer's Republic, odpowiedzialne robić w tej kwestii przyjęło na siebie Geoid Technology. I [illegible] DAJĄ RADĘ AŻ WIŁO!!! Całość już teraz sprawia niesamowite wrażenie, niosąc klimaty kojarzące się bardziej z W2097, niż W3. Tym razem będziemy rozcinać [illegible] na 42 trasach - wyścig!

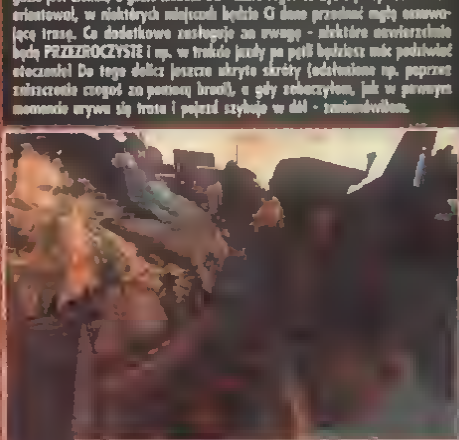




[illegible] w [illegible] pięciu planetach, w każdym z nich [illegible] po trzy różne trasy (we [illegible] w stylu RIDGE RACERów). [illegible] z nich można przemierzać w dwóch kierunkach. Pojawiły się też duże zmiany w systemie nagrywek i zwyciężek. Po pierwsze - NIE MA JUŻ PODZIAŁU NA KLASY PRĘDKOŚCI - zamiast tego, sami nas ugrupujemy, przydziału wg własnego uznania za punkty i nagrody zdobyte w wyścigach. Czeka na nas znacznie [illegible] trybów gry (w kwestii Multiplayer dostępny będzie Split Screen na dwóch graczy). Wśród nich jest min. "Zone mode" - startujemy z określoną prędkością, tam nie mamy możliwości przyspieszania, należy tak sterować, by [illegible] z hamulców, starając się nie [illegible] z bandami, żeby [illegible] dany odcinek trasy [illegible] znajduje się specjalna strefa, która automatycznie rozpędza pojazd do [illegible] wcześniej przejechanej [illegible] pozwala na [illegible] trasie WIDOCZNE!) odbijać się na możliwościach jego prowadzenia!!! YEAH, BABE!!! Odnośnie niezwykle ważnej [illegible] sprawy kwestii - muzyki - W TEJ CHWILI jeszcze nic nie wiadomo. Na jednej z [illegible] oficjalnie jest jednak na liście[illegible] tego Utah Saints - możliwe, iż ta formacja skomponuje [illegible] utworów za swojego repertuaru. Na razie jednak wyjaśniono się sprawy licencyjne, a wyniki "negocjacji" poznamy już wkrótce. Mnie aż ciekawość zżera, co też znajdzie się na soundtracku - po ostatniej[illegible] filmów i screenów z gry stawiałbym na [illegible] Hard Trance/Uplifting Trance (hoh - czy znów wrócą nas takim sudem, jak "Xpander" Paula Van Dyka?), choć [illegible] Industrial lub Acid również powinny wchodzić w rachubę. YAAAAAA!!! DAJCIE NAM WRESZCIE TEGO NOWEGO WIPE[illegible]! (tail)



Pętle, serpentyny, wywinięte zakręty, hamowanie - nie będzie wiadome, gdzie jest zbocze, a gdzie niebo!! Ba - może tego Co łyżą się złapać dokręcając się orientował, w niektórych miejscach będzie Ci dane przelecieć między oznaczoną trasę. Co dodatkowo zasługuje za uwagę - niektóre zawierzchnie będą PRZEZROCZYSTE i np. w trakcie jazdy po pętli będziesz mógł podziwiać otoczenie! Do tego dołóż jeszcze ukryte skróty (odsłaniane np. poprzez zniszczenie czegoś za pomocą broni), a gdy zobaczyłem, jak w pewnym momencie wywa się trasa i pojazd szybuje w dół - zamiłowałem.



Gry na które czekamy

Zapewne każdy z Was, Szanowni Czytelnicy, zadaje sobie pytanie - "Którą z konsol NEXT-GEN kupić?". A może lepiej zadać pytanie: "W jakie gierki chcemy grać?". Podajemy Wam pomocną dłoń zamieszczając poniższy ranking najlepiej zapowiadających się gier, w które przyjdzie nam ciorać w niedalekiej przyszłości. Potraktujcie to jako podsumowanie do kupy całej tej plątaniny licznych zapowiedzi, od których na pewno już troi Wam się w oczach. [pLaYmAn]

1 PE Tekken 4

MARZEC 2002 (Jap.) NAMCO

Czwarta odsłona Turnieju Żelaznej Pięści w końcu z "zamkniętymi" aranami, masą nowych closów oraz mnóstwem innowacji. Powrót najlepszych postaci z całej serii + kilka nowych. To jest to na co czeka (prawie) cała konsolowa brać! Czy można zaryzykować stwierdzenie: "Gra Roku 2002" ? *Zapowiedź w PE#47, 42, 40.*

2 PE MGS2: SoL

LUTY 2002 (listopad '01 USA) KONAMI

Powrót Snake a w wielkim stylu! Po raz drugi trzeba będzie przeciwstawić się Gesrowi i rozwiązać wielki spisek - a wszystko w nienagannej oprawie i dopasowane nowymi, zaskakującymi rozwiązaniami! Dwukrotnie najlepsza gra na targach E3 - Hideo Kojima zapewni nam murowany hit! *Zapowiedź w PE#42, 44.*

3 PE Final Fantasy X

Początek 2002 (Jap. już jest) SQUARESOFT

Najgłodzi kolejną część kultowego już eRPeGa od SQUARE, który stektami wizualnymi, wciągającą fabułą i systemem rozgrywki zerwie nie jeden beret z głowy! *Zapowiedź w PE#43 40*

4 PE Pro Evolution Soccer (WE 5)

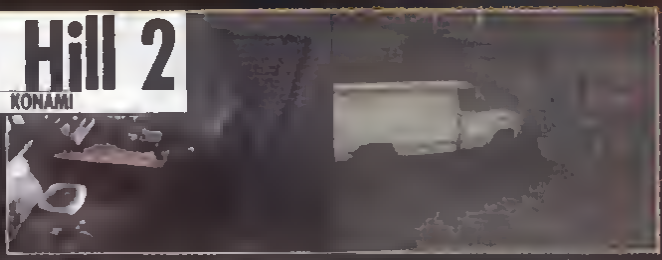
LISTOPAD 2001 KONAMI

Za kolejną odsłoną ISS-a (o zmienionym tytule) stoi dawny KCET, więc pewnikiem będzie to killer o olbrzymim potencjale. Najlepsza piłkarska na PS2! *Zapowiedź w PE#45*

5 PS2 Silent Hill 2

LUTY 2002 (listopad '01 USA) KONAMI

Kontynuacja, uważanego za najlepszy w swoim gatunku, survival-horroru z PSX. Przygotujcie nocniki: no, chyba że nie obcy jest Wam wszędobylski, psychodeliczny strach supportowany piękną oprawą graficzną i klimatycznym udźwiękowieniu... To się nazywa schize. Zapowiedź w PE#36.



6 PS2 Wipeout: Fusion

LISTOPAD 2001 SONY

Sequel super-szybkich futurystycznych wyścigów, z mnóstwem zakręconych tras. Dzięki bebechom Ps2a 2, "nowy" WIPEOUT zyska jeszcze więcej na szybkości i dynamice, nie wspominając o wspaniałej grafice. Zapowiedź w PE#33, PE#40.

7 X Project Gotham

I kwartał 2002 (listopad '01 USA) BIZZARE CREATIONS

Nieoficjalny następca bardzo udanego MSR z DeCoka, z jeszcze większą ilością wpakowanych w auta trójkątów, wysoką rozdzielką, podrasowanym "endżajnem" i wizualizacją uszkodzeń! Możliwe rywalizacje z innymi Graczami przez Internet! Zapowiedź w PE#45.

8 PS2 X Grand Theft Auto 3

PAŹDZIERNIK 2001 PS2; początek 2002 Xbox ROCKSTAR

Kolejna odsłona przygód gangstera z prawdziwego zdarzenia, tym razem w pełnym 3D! Przyfrycha, rozległe (i szczegółowe) miasta, ruch uliczny, brudne pieniądze, morderstwa, jest to, na co czeka każdy "potężny" obywatel, hehe! Zapowiedź w PE#44.

9 PS2 X GC Soul Calibur 2

LISTOPAD 2001 NAMCO

10 PS2 PS X Tony Hawk Skateboarding 3

LISTOPAD 2001 PS2 i PSX; początek 2002 Xbox ACTIVISION

11 PS2 Stuntman

MAJ 2002 REFLECTIONS

Twórcy obu części świetnego DRIVERa uraczą nas przepięknie wyglądającą "symulacją" kaskadera filmowego! Tytuł nowatorski i bardzo wybitny, z serii "pokonał się i chcą go wszyscy" (lub "nie pokonał się, a już chcą go wszyscy"). Grafa wprawia w osłupienie, a realizm kopie zadi! Zapowiedź w PE#46, 47, 49.

12 PS2 Virtua Fighter 4

LUTY 2002 — SEGA

Czwarta część tej flagowej serii SEGI ukaże się na PS2, i to być może pod postacią exclusive! Jeżeli obiedna grafika pójdzie w parze z grywalnością (co jest niemal pewne), zapowiada się ostra konkurencja ze strony Yu Suzuki dla T4/DOA3/SC2! I dobrze Zapowiedź w PE#44.

13 X Oddworld: Munch's Oddysee

LISTOPAD 2001 USA; wiosna 2002 Europa — ODDWORLD INHABITANT'S

Pierwotnie zapowiedziany na PS2, uderzy na konsolę MicroSoftu jako exclusive (zielone stwory ciągną do "zielonych"). Nowe przygody Abe'a i Muncha to prawdziwa perełka, wiele innowacji i przepiękna grafa! Najlepsza gra na Xboxa spośród zaprezentowanych na ostatnich targach w Los Angeles Zapowiedź w PE#40

14 Shenmue 2

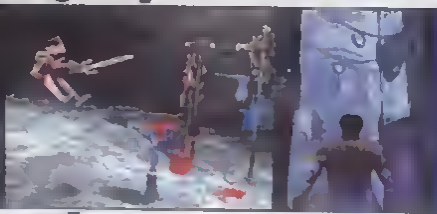
GRUDZIEŃ 2001 — SEGA

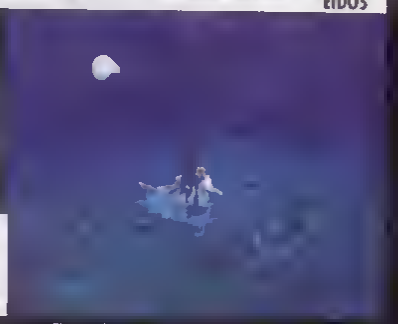
Kontynuacja przygód dzielnego Ryo, który tym razem zawita do Hong Kongu. Usprawniony engine i lekko podrasowana grafa - mamy nadzieję, że to wystarczy aby powtórzyć sukces pierwowzoru. Tak czy siak - ostatnia z wielkich gier na "makarona" od Yu Suzuki. Zapowiedź w PE#43

15 PS2 Legacy of Kain: Soul Reaver 2

PAŹDZIERNIK 2001 — EIDOS

Raziel powraca na PS2 (wersja na DC odwołana:(, aby rozwikłać niewyjaśnioną końcówkę z "jedynki". Twórcy zapowiadają dużo nowych zagadek oraz nowe ataki głównego bohatera. Bardzo ciekawy tytuł, choć graficznie nie powalający. Niech Kain zaczyna uciekać... Zapowiedź w PE#41, 44, 46





16 PS2 The Getaway

GRUDZIEŃ 2001? — TEAM SOHO

Tytuł kontrowersyjny jeszcze zanim ujrzał światło dzienne, czyli albo ściema albo wypas. Zapowiedź w PE#33, 35-36, 41.

17 X Dead or Alive 3

LISTOPAD 2001 USA, 1 kwartał 2002 Europa — TECMO

18 X Project Ego

2002 — BIG BLUE BOX

Jak określają twórcy, "rewolucyjny RPG" w którym będziesz mógł robić niemal wszystko czego zapragniesz! Ściema? Każdy Twój wyczyn ma mieć odzwierciedlenie w dalszej rozgrywce. Graficzny "szczękopod" (albo również ściema) - a do premiery jeszcze kupa czasu! Zapowiedź w PE#47

19 X Medal of Honor: Allied Assault

LUTY 2002 — EA

"Trzecia część II wojny światowej") exclusive (no tak...) dla Xboxa. Gra zrobiła ogromne wrażenie na graficznych podczas E3!

20 Commandos 2

PAŹDZIERNIK 2001 — EIDOS

Sequel znakomitej strategicznej strzelaniny znanej z PleCa (wersja na DC odwołana.(. Oblecywane są: bardzo szczegółowa grafika i przyjazne sterowanie. Zapowiedź w PE#40

21 Crash Bandicoot: TWoC

LISTOPAD 2001 PS2, 2002 GC — TRAVELLER'S TALES

Rudzielec powraca i mimo widocznej już na pierwszy rzut okiem wtórności oraz nowego developera (poprzednio NAUGHTY DOG) - zapowiada się niezły kawał kodu dla wszystkich pasjonatów "jabłek" (Mr.S: "jabłek" - takich jak w "Weselu Kamerze"?). Zapowiedź w PE#41, 45, 49.

22 Headhunter

LISTOPAD 2001 DC, GRUDZIEŃ 2001 PS2 — SEGA

Jedna z ostatnich super zapowiadających się gier na "makaronę" - action-adventure z widokiem TPP, w którym zadaniem jest oczyszczanie miasta z przestępczości. A na dodatek można popykać na motocyklu... Zapowiedź w PE#43.

23 Half-Life

PAŹDZIERNIK 2001 — SIERRA

24 State of Emergency

koniec 2001 — ROCKSTAR

Nowatorski pomysł + niezłe wykonanie = zamieszki uliczne z udziałem setek zbirów. Akcja rozgrywa się w takich miastach, jak L.A. czy Chicago. To STATE OF EMERGENCY! Konkretny rozpierdziel, który ma ogromną szansę zawojować rynkiem. Zapowiedź w PE#46.

25 Star Wars Rogue Leader

LISTOPAD 2001 USA — LUCAS ARTS

Sequel strzelanki z N64, piorunująca grafa, płynna animka i niezwykle dynamiczna akcja! No.1 na nową konsolę NINTENDO podczas targów E3! Czy oprócz doskonałej grywalności? - tego na razie nie wiadomo. Zapowiedź w PE#49

26 Ace Combat 4: SS

PAŹDZIERNIK 2001 — NAMCO

Następny sequel znanego każdemu, "arcade'owego symulatora" powietrznego, który zagościł już na PSX w 3 odsłonach. Czwarta część to: fotorealistyczna grafa, nareszcie świetnie odwzorowanych samolotów (licencjonowanych:) i spora dawka zużytej amunicji. Zapowiedź w PE#42.

27 Black & White

PAŹDZIERNIK 2001 PSX, I kwartał 2002 PS2 i Xbox — LIONHEAD

Kolejna pecetowa konwersja dostarczona przez pana P. Molineuxa, określana jako "symulacja Boga" (ja bym dodał "z jajem"). Zapowiedź w PE#35-36, 43.

Ranking ten powstał na bazie typowań wszystkich zg(Red.)ów

28. SHADOW MAN: SECOND COMING

platforma: PS2
firma: Acclaim
termin: październik 2001
zapowiedź w PE#43, 48

Mroczny członek-club - LeRoy - uderzy ponownie, z tego co wiemy szykuje się miały kawał softa w "ciemnym" klimacie, konkurencyjny dla pana Raidera (LOK: ETA).

29. TOMB RAIDER: NEXT GEN

platformy: PS2, Xbox
firma: Eidos
termin: PS2, Xbox - 2002
zapowiedź w PE#41

Kolejne wcielanie Lary Croft - z coraz większymi melonami:) (to jest tzw. ewolucja - kor.:). Pierwszy TOMB RAIDER na konsole NEXT-GEN. Kolejny nabijacz kasy...?

30. MAX PAYNE

platformy: PS2, Xbox
firma: RockStar/Take-Two
terminy: PS2 - listopad 2001; Xbox - 2002

Hit ostatnich miesięcy na blaszaku! Mamy nadzieję, że to extra strzelanka TPP z kilkoma ciekawymi patentami (m.in. tryb strzelania "matrix" - wyj. HIV'a) odniesie podobny sukces na konsolach Next-Gen (w planach również filmowa adaptacja!) (Mr.S: ed. znaczy gorsza).

31. HALO

platforma: Xbox
firma: Bungie Software
termin: listopad 2001
zapowiedź w PE#45

Strzelanina trójwymiarowa, w której będzie można wziąć udział każdym pojazdem napotkanym w grze. Wspaniała akcja gwarantowana. - Hale, hale, kto mówi...?

32. BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

platforma: PS2
firma: Interplay
termin: listopad 2001
zapowiedź w PE#44

Arcade'owy BALDUR na pewno znajdzie mnóstwo wielbicieli, a i bez tabelek Stara się nie obejdzie:). Grafika wymiata (tjaaa PC o tak ").

33. JAK & DEXTER

platforma: PS2
firma: Naughty Dog
termin: 2002

Platformer twórców Crasha.

34. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

platforma: PS2
firma: Sony
termin: październik 2001
zapowiedź w PE#42, 43

35. DONKEY KONG RACING

platforma: GC
firma: Rare
termin: 2002
zapowiedź w PE#48

ŚMIETNIK
WYGRZEB - 36

WESOŁA KAMERA...?

HYDE PARK

RED-NACZ Mr. Ściera

Sheep Dog 'n' Wolf | Devil May Cry Extreme G2 RE Code Veronica | Capcom VS SNK

Zręczniejsze we wrz MV

Sheep Dog 'n' Wolf Power Shovel | Devil May Cry Extreme G 3 Capcom VS SNK 2 | Capcom VS SNK 2

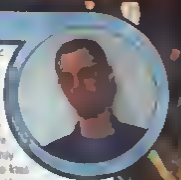
Kujot

Ulubiony gatunek: RPG

Sheep Dog 'n' Wolf | Devil May Cry RE Code Veronica Extreme G 2 | Capcom VS SNK 2

Star

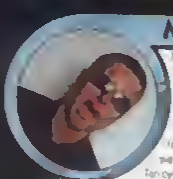
Ulubiony gatunek: RPG



Sheep Dog 'n' Wolf Szybki JW | Devil May Cry RE Code Veronica | ...

Myszaq

Ulubiony gatunek: zręcznościówki



Devil May Cry Devil Mirra 2 | Czy gry mają rozpoznawalny fajnego w tym miesiącu?

HYDE PARK

Ulubiony gatunek arcadówki

Dziadu

Mutti

Ulubiony gatunek bijatyki

Extreme G 3
Devil May Cry
Capcom Vs SNK 2

Koso

Ulubiony gatunek sportowy

Sheep, Dog 'n' Wo...
Devil May Cry
Dave Mirra 2

pLaYmAn

Ulubiony gatunek towarowe

Loki

Ulubiony gatunek sportowy

Sheep, Dog 'n' Wo...
Devil May Cry
Dave Mirra 2
Power Shovel

Shiva

Ulubiony gatunek sportowe

Sheep, Dog 'n' Wo...
Devil May Cry
Extreme G 3
RE Code Veronica

Amerykańska witryna www.gamerzrankings.com zbiera wszystkie oceny internetowe i na podstawie wyciągniętej średniej tworzy rankingi gier. W tym numerze prezentujemy Wam najlepsze gry na Dreamcasta wg www.serwisu.

Dreameast

Soul Calibur	96.7%
Tony Hawk's Pro Skater 2	96.6%
NFL 2K1	96.5%
Rayman 2: The Great Escape	93.1%
Tony Hawk's Pro Skater	96.3%
Resident Evil Code: Veronica	92.4%
NFL 2K	92.4%
Skies of Arcadia	91.8%
Jet Grind Radio	91.3%
Shenmue	91.2%
Virtua Tennis	91.0%
Phantasy Star Online	91.0%
Quake III Arena	90.4%
Dead or Alive 2	90.4%
NBA 2K1	90.3%
MDK 2	89.6%
Crazy Taxi	89.0%
Ultimate Fighting Championship	88.0%
Test Drive Le Mans	88.5%
Unreal Tournament	88.4%
Metropolis Street Racer	88.4%
Marvel vs. Capcom 2	88.2%
Sonic Adventure	88.2%
Grandia 2	88.1%
Samba de Amigo	87.8%
Power Stone 2	86.8%
Luk: Soul Reaver	86.8%
Chu Chu Rocket	86.8%
V-Rally 2	86.7%

Z archiwum PSX E TREME

Kodyn Lolo spytał się do gruszy, by zgadał o domu bolo. Bat się nagły na zewnątrz!

HIV powiega dwa razy się drzeć w odpowiedzi samodwie o Lisiraga ca... Wtorzał się dopoty, kiedy się zewnętrzał się, że to tego nawodnił.

Prezydent HIV wszystko wszystkim zaraz, Seara, aby dać mu wszelkiej prz... Kodyn stary (4 latasy) całkowicie pobi... Oczywiście całkolwiek pra... dać, zresztą prawie nikt spokrewn... ale ze HIV dopiero teraz się z tym domu.

Gdy płyciłem pierwszy raz odwied... Pamiętacie, że "wczoraj" tak się ... Seara zadzwoń po w... Ale ... Ale ... Ale

Devil

DMC stawia grającego w zupełnie nowej sytuacji. To nie Ty powinieneś bać się tych wielkich rzygających ogniem potworów, ale oni Ciebie. Im dłużej walczysz, im zyskujesz nowe [illegible] tym [illegible] Ciebie i dla [illegible]

[illegible] z dotychczasowych lokacji, jakie przyszło nam podziwiać podczas gry... Otoczenie wykonane jest z rozmachem i nieraz [illegible] serwuje rozbudowane potrafią przykuć Graczu. I ten design [illegible]... Lekki potencjał przemysłowo rudy komory, [illegible] którym lokacje możemy ujrzeć w pełnej krasie. DMC to jak dotąd dyski [illegible] na PC

GRUDZIEŃ 2000 - CAPCOM publikuje w Internecie mocno "pourywane" filmy z ich nowej produkcji... Nikt nie wierzy w to, co widzi. MARZEC 2001 - wśród materiałów prasowych pojawia się demo gry. Dziennikarze na całym świecie przeciągają się w wymyślaniu coraz to bardziej wyszukanych superlatywów. Wszyscy czekają z zapartym tchem... DZIEŃ OBECNY - na rynek japoński i do USA trafia pełna wersja DEVIL MAY CRY. Nikt już nie ma wątpliwości - zaczęło się!

Świta... Kawałki jedzenia walają się po podłodze - jeszcze dzień, a sami zaczną chodzić... Na ulicy ktoś znowu molestuje koty przy pomocy cegłówek, a samochodowe radia, z nadejściem ranka, powoli przestają zmieniać swoich właścicieli... Spokojna noc. Nagle ktoś puka do mych drzwi... "Pobiegnę go przywitać" - myślę i nie wiadomo dlaczego, przypomina mi się moja pierwsza komunia... Ech, wale się w ryj na przebudzenie i odbieram przesyłkę. Szybkie spojrzenie na okładkę - omdlenie, cucenie, wycie, ostre picie i w końcu jestem w stanie znów zebrać myśli... Po omacku włączam konsolę. Diody wesoło mrugają. Zaczynam grać, i nie mogę wydobyć z siebie słowa... DEVIL MAY CRY właśnie przybył!

Dotykasz ciało gorącej kobiety i czujesz to intensywne mrowienie w palcach. Dotykasz chłodną maskę Jaguara S-klasy i czujesz ten prąd przeskakujący na Twoją dłoń. Odpalasz DEVIL MAY CRY i czujesz ten POWER - już na samym początku, bez ostrzeżenia.. Świat, w jaki wrzucają nas koderzy CAPCOM, to dziwna hybryda współczesności i odległych, mrocznych czasów - gdzieś między paleniem czarownic a odkryciem elektryczności. Dlatego Dante nosi na plecach potężny miecz, a jednocześnie dłonie cały czas trzyma w pobliżu zimnych i lśniących gunów. Z obydwu broni robi zresztą doskonały użytek. I to jest właśnie podstawowe założenie gry - pokazać jak efektownie, z jakim POWEREM, można rozwalać kolejne hordy przeciwników, łącząc te dwa rodzaje arsenału... Założenie zrealizowane w 101 procentach - należałoby dodać.

Mag opowiadając jest rozpoczęcie przedwiośnie [illegible] "Ziemie" Wiatrz w powietrze podrygują od lud łańcuchach w ich bolesnych [illegible]

Stoisz spokojnie, podziwiając rozciągającą się przed Twoimi oczami architekturę. Tymczasem za Tobą, powoli i nieśpiesznie, wstaje diabelska marionetka - wielki, pokraczny klaun z długimi nożami w rękach. Dostrzegasz go, gdy bierze zamach. Szybki obrót, skok i spadasz na popaprańca ze świstem miecza przecinającego powietrze. Jego cia-

...May Cry

to bezwładnie uderza o ścianę. Doskakujesz i zanim jeszcze zdąży wstać, podbijasz w górę solidnym wymachem "spod uda". Koleś szybuje w powietrze. Lekki rozkrok, sięgasz po drewnianą kolbę dwururki i... strzał! Zwłoki delikwenta, nim zdążą dotknąć podłogi, rozrywają się w powietrzu... Niedbale, machnięciem jednej ręki, przeładowujesz obrzyna. Zza rogu słychać złowieszczy tupot i szczęk kilkunastu ostrzy. Uśmiechasz się lekko, i to jest właśnie POWER, o którym mówię! A to zaledwie początek gry.

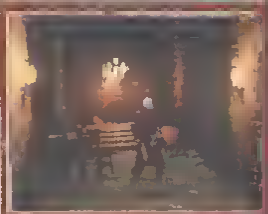
Ludzkość od wieków prowadziła nieustanną batalię z demonami. Właściwie to nie była walka, a desperackie próby odpierania coraz silniejszych ataków. Ci co mieli dar i je widzieli, patrzyli w przyszłość z coraz większym lękiem, coraz bardziej wątpili... Do czasu, kiedy jeden z władców ciemności nie zapałał miłością do ziemskiej kobiety i nie zdradził swoich pobratymców. Bunt wydawał mu się jedynym rozwiązaniem, obrona ludzi jedyną drogą do serca ukochanej... I tak potężny demon Sparta nieoczekiwanie stał się nadzieją ziemskich istnień.

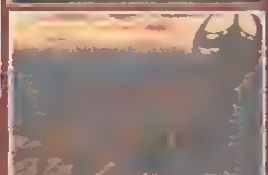
2000 lat później, niejaki Dante spotyka Trish - po krótkiej rozmowie (ona go przebija mieczem, on kasuje motocykl na jej głowie), wyruszają do tajemniczego zamku, wrót podziemnego królestwa cieni... Bo musisz wiedzieć, że Dante to syn Sparty, pół człowiek, pół demon. Na dodatek ostatni żywy z rodu. Resztę rodziny, w ramach kary, zabił inny, równie potężny upadły zniot - Munduz. Śmierć matki i brata wymaga dokładnego zbadania... z przede wszystkim ZEMSTY.

Że niby grafa rozwala...?! To mało powiedziane! Ona bierze Twoją głowę i tłucze nią, i tłucze, aż nie stracisz przytomności... Te tekstury, te lokacje, ta kamera!

A więc w żyłach Dantego mieszą się ludzka i demoniczna krew. I powiem Ci, że wraz z przebiegiem gry, odczuwasz to coraz wyraźniej. Scena, w której magiczny miecz Alastor wchodzi w Twoje posiadanie w pełni oddaje klimat tej mrocznej, nadnaturalnej strony głównego bohatera. Otóż Dante niespodziewanie zostaje ową klingą przebity - jego martwe ciało pada na ziemię, zaś ostrze, które przeszywa mu klatkę piersiową na wylot, wbija się w posadzkę... Muzyka milknie. Kamera zatrzymuje kadr... Nagle jednak potomek Sparty otwiera oczy i powoli, niczym wampir, zaczyna podnosić się z ziemi jednostajnym ruchem. Cały czas przesuwa się do góry po mieczu, który powoli przechodzi przez ranę w jego ciele. Krew tryska fontannami. Oczy Dantego świecą dziwnym blaskiem. Pojawiają się wyładowania elektryczne. Wielki, zdobiony witraż rozlatuje się na kawałki. Dante w końcu wyrywa klingę z posadzki i podnosi do góry. Nie ma wątpliwości - to nie Ty powinieneś bać się chudych sług piekła, ale oni Ciebie...

System rozgrywki w DMC umiejętnie wspólgra z rozwijającą się akcją - początkowo machasz sobie prosto combo, czasem się przeturlasz, ewentualnie wyskoczysz w górę z dwoma pistoletami w garści, aby w zwolnionym tempie (filmowy patent) wywalić krótką serię w nadbiegającą maszkarę... Cie-





W panoramach, opanowanych przez demony zeszczuknich nie słonkczyzn zbyt wiele dziennego światła, czasem tylko trochę przedziera się przez jakiś witraż lub wyrwę w ścianie. Wszystko rozświetlają pochodnie, kominki, czy inne różnobarwne piekielne płomienie (gdy ja czuję się tu jak w domu;) Ilekroć zajdę na chwilę do starszych.). Na szczęście czasem udaje się opatrzeć mroczne wnętrza, by zasycić oczy np. przepięknymi zachodzącego słońca.

MOJE TRZY GROSZE

Ehhh... wyliczam, że ta gra będzie powszechniejsza (ilość rzucających motocyklami od jakiegoś czasu nie rośnia już na moje wrażenia...)... Ale na tam.. DMC i tak potwornie bugie, a wykonaniem zwala z nóg wnętrza i "zewnętrza" wygładają, nie boimy się użyć tego słowa, żal***ście!! Pesspne odzwierciedlenie od razu sprawia, że zapragnąłem soundtracku z gry i to rzeźnia - "kref" trzaskająca strukturą, świetnie z podkładami, bezsensu rzywającymi oguem. Siła! Jedna "ale" - DMC jest zbyt łatwy (coś straszliwie, że do przejście gry dochodzi tryb HARD - ! No ! mogłby być dłuższy, ale tak to jest za gry CAPCOMu...

9

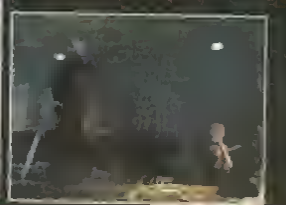
Kujot

Devil MC w Japonii...

Kampania reklamowa DMC nie jest może bardzo agresywna (jak na grę, gdzie krew leje się lewo i prawo), ale z pewnością przykuwa wzrok, ghe, ghe! Otóż postarano się wykorzystać w niej słynne oklejane, japońskie laseczki. O ile jednak na plakatach wygląda to dość standardowo (babka oklejona w bady z grafiką z gry), o tyle filmy reklamowe dają już ostro czadu. Co bowiem powiesz na scenkę, gdzie mała i słodziutka Azjatka, po otrzymaniu od chłopaka kwiatów oraz szampana... najpierw zakłada mu ostre oomiso przy użyciu tegoż bukietu, podbijając nieszczęśnika w powietrze, po czym wystrzeliwuje mu korek z butelki prosto w ryj?! Dla niewtajemniczonych wyjaśniam, że alogiczną akcję mającą miejsce w grze, tylko że: a)zamiast japonki występuje mutantka Dante; b) zamiast ohydnego, japońskiego amanta mamy równie ohydne potwory; c)zamiast kwiatkami nawalasz wielkim mieczem; d)kiedy oponent jest już w powietrzu, nie strzelasz do niego z szampana, jono używasz spluwy. Niezła jazda, co? Oczywiście cała ta, szeroko zakrojona akcja promocyjna dotyczy Japonii i USA, bo jak znam życie, to u nas będzie dobrze, jak nam poprawnie przetłumaczą książeczkę od gry... Cóż, w takich momentach mówi się po prostu... S-Z-K-O-D-A! Albo coś w tym stylu:).

czysz się, smarkając z wrażenia, bo jatka jest naprawdę efektowna. I dobrze. Kiedy już zabijesz odpowiednią ilość wrogów, kiedy pokonasz odpowiednią ilość ich dusz, zaczynasz rozwijać swoje prawdziwe umiejętności - przy specjalnych ołtarzach, albo między misjami, ładujesz w siebie kolejne poziomy demonicznych wcieleń. I dopiero od tego momentu zaczynasz łapać, co w DEVIL MAY CRY znaczy termin RZEŹNIA. Bo Dante przeobrażający się w piekielnego demona (po odnalezieniu rękawic z artefaktem Ifrit), zalewający ekran morzem ognia, albo przywołujący wsparcie piorunów, świecącym Alastorem ażechtujący potępieńców, skaczący po ścianach jak rasowy ninja, to jest dopiero wredny "Mariaśka"!

Nie mam słów, nie mam słów! Kunszt, jaki włożyli graficy w wykonanie kolejnych lokacji, jest wręcz niewyobrażalny. Nie mu co kryć - póki co nie istnieje na rynku gra, która robiłaby większe wizualne wrażenie. Całe otoczenie wygląda niczym uprzednio wyrenderowane, ale wierz mi - wszystko jest liczone w czasie rzeczywistym. Tekstury zabijają, a ilość detali, jaka wyciekła ze wszystkich tych pięknie zdobionych ścian, posągów i sufitów, będzie szarpać Twoim ciałem długo, długo jeszcze po pierwszym zgonie, ghe, ghe! Do całego projektu niesłychanie musiano zatrudnić zmiażdżonych i ostatecznie smagać ich w piąty bambusowym kijem! Mamy więc gotycki zamek pełen schodów, wielkich sal oraz tajemniczych, wąskich przejść. Znajdziesz tu zdania



wodą lochy, zagraconą zbrojownię z podwieszonym pod sufitem, wojennym dwupłatowcem (element bardziej współczesny), główny hol wznoszący się na kilka kondygnacji w górę, cudownie oświetlone posągi, czy też owalny dziedziniec z fontanną w centrum i bogato rzeźbionym balkonem. Jest wreszcie gmach kościoła z ołtarzem na podniesieniu, wsparty na - co w pełni przedstawia złowieszczy charakter całej budowli - dziwnych, galaretowatych kolumnach, które co jakiś czas lekko się poruszają... To tak, na przywitanie.

Tereny otwarte to kolejny szok. Kiedy nieco już ochłoniesz, przywykniesz do zamkniętych lokacji, pojawiają się zalesione bagna oraz trawiaste obszary przylegające do zamku i następuje kolejne bach! wymierzone prosto w Twoją głowę. Ostra szarża dwumetrowym mieczem na ospały zastęp upiorów, pośród mgły lekko unoszącej się nad ziemią, wysokich traw i drzew powpełnie zamykających się nad Tobą, długo zapada w pamięci. To samo tyczy się zresztą motywu, kiedy stajesz na krawędzi urwiska, a przed Tobą rozciąga się panorama z falującym morzem i krwawym słońcem... Poezja. A co powiesz na podwodny, szklany tunel? Wielki, piracki statek z zatopioną ładownią (gdzie można nurkować w trybie FPP, z odpowiednio rozmazanym widokiem i otoczeniem powoli wyłaniającymi się z ciemności)? Skaliste zbocze z wydrążonym w nim systemem jaskiń? Miażyczne Koloseum rozjaśniane przez błyskawice, czy też udeptany cmentarz z wystającymi gdzie niegdzie kawałkami prastarych ruin? Ja tylko cicho zabełkotałem, rozpływając się po podłodze.

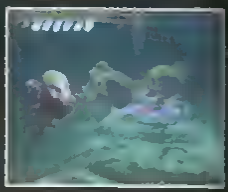
Wszystko oczywiście oglądnasz z nieustannie zmieniających się kadrów. Po prostu zaserwowano tu w pełni filmowy, plastyczny montaż. Wyobraź sobie, że wchodzisz do nowego pomieszczenia. Na przywitanie dostajesz szybki najazd na postać Dantego. Kamera trzyma lekko przekrzywiony kadr. Przed Tobą długi hol. Zaczynasz biec. Obraz ucieka razem z Tobą, jednocześnie wykonując lekką rotację o 30 stopni w przeciwną stronę. Wpadasz do wielkiej sali, a kamera cyk! i leci sobie w przeciwległy kąt, serwując Ci pełny odjazd. Kiedy zaczniesz się ruszać, włączy się zoom, abyś akcję miał cały czas pod kontrolą. Głupi wyraz mordy w tym wypadku jest usprawiedliwiony, gho, ghe! Ujęcia śledzące, fikołki, kadry statyczne, widoki z góry, zza pleców, a oczu, efektowne najazdy, jakieś kosmiczna wiraża - CAPCOM wrzucił tu, co tylko chciał i muszę Ci szczerze powiedzieć, że tylko raz (przez całą grę) kamera mi się trochę pogubiła (w walce z jednym z bossów). Jestem pod wrażeniem.

Trzecie uderzenie stanowią lokacje, przedstawiające samo centrum siedliska demonów. Co ciekawe, obraz zazwyczaj jest tu mocno rozmazany, ekran nieustannie faluje, a niebo tworzy płonące, fraktalne wzory... Pełny surrealizm. No i wewnątrz pomieszczeń trzeba korzystać z artefaktu światła, który pięknie rozbija panującą na około ciemność, potęgując wizualne doznania. Wszystko to daje wrażenie nierealności, jakiejś sennych wizji i zasuwdzo

Spójrzcie tylko na fakturę... po prostu cud, miód. Niektóre sceny nie odbiegają rozmachu z jakim zostały wykonane - to trzeba obrać w rzutki (a wcześniej ustrzelić, żeby nadawały się w ogóle jakoś przyszyć)

Tu gra ma niesamowity wręcz POWER! Dante momentu mi emanuje tak mroczną i potężną siłą. Że gdyby nie sceny, w których przejawia jakieś bardziej ludzkie zachowania, można by się zastanawiać, jego tu tak naprawdę jest [illegible]

pobudza wyobraźnię. Bezpośrednie starcie z samymi władcami cieni zaczynasz w odwróconym do góry nogami gmachu kościoła, później przebijasz się przez tereny spowite lawą, następnie ohydne sale z ludzkiego mięsa, pełne robali, pulsujących ścian, wielkich żył i innych, ruchomych wnętrzności, by w finale nieoczekiwanie wpaść do monumentalnej, marmurowej Greckiej świątyni. Wygląda to wszystko naprawdę rewelacyjnie, co podkreślam już którąś raz. W sumie w DMC nie urzekły mnie tylko dwie miaje, obydwie z typowym widokiem TPP - kiedy, jako w pełni rozwinięty demon, wspomagany siłą Sparty, latasz w przestworzach, oraz w podobnej ucieczce samolotem przez system skalnych jaskiń. Jedynie na te dwa krótkie momenty moja szczęka grzecznie wracała z długiego spaceru po podłodze, a urwana głowa cicho wołała spod szafy - tu jestem, tu!

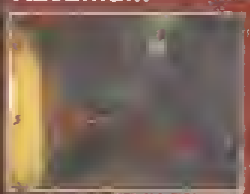


Fabuła, jak można się spodziewać, jest momentami "in dziwny Japan style". Mamy zatem monologi pełne przesadnego heroizmu oraz dramaturgii, wypowiadane gdzieś w powietrze, tragiczne zwroty miłosne, no i ofkoz liczne powiązania rodzinne! Momentami więc klimat robi się dziwny i po świetnych, mrocznych sznytach Dantego, pojawiają się tego typu "kwiatki"... To, że nasz łowca demonów nic sobie nie robi z coraz większych i bardziej zaślimionych przeciwników, rzucając w ich stronę pogardliwe teksty, jest wporzo - w końcu jest demonem, żyjącym na świecie od tysięcy lat i byle monstrum nie robi na nim żadnego wrażenia. Jednak to, że zakochuje się w lasce, która (jak wcześniej sam mówi) do złudzenia przypomina mu matkę, wypada dość dziwnie - szczególnie, gdy oboje zaczynają się całować... Czyżby kompleks Edypa? Zaś sceny poświęceń, skrywanych wyznań, czy nagłego przypływu pozytywnej energii Dantego, to kompletny kicz... Ale japońskie produkcje chyba zdążyła nas już do tego przyzwyczaić, co? I jeszcze jedno ciekawe spostrzeżenie - wstawki przedstawiające zło (mordy, strzelaniny, pojawianie się potępieńczych bestii), mają świetny klimat, zaś te traktujące o ludzkiej, dobrej stronie Dantego, są po prostu miałe. Ciekawe...

Po - szczerze powiedziawszy - nieco już skostniałych odcinkach RESIDENT EVIL, CAPCOM znowu udowadnia, że ma w swoich szeregach prawdziwych artystów! Dziękujemy ci, WC Picker! Eeee...

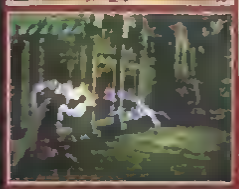
Twórca gry - Shinji Mikami - szczególną uwagę poświęcił na przygotowanie wszelkich przeciwników, którzy stają na drodze naszego łowcy o białych włosach (japońska wersja Wiedźmina?). Nie chciał bowiem powielać znanych już schematów. Wystarczy spojrzeć choćby na przedstawienie prastarego diabła Mundusa, aby się o tym przekonać. Normalnie można by się w tym miejscu spodziewać rogatej bestii o ohydnym pysku, długim ogonie, kopytnych łd., ale tutaj nic z tego! W DMC diabły to, zgodnie z Biblijnymi przekazami, upadłe anioły, a więc mają wielkie, upierzone skrzydła, białe togi i ludzkie twarze... I dokładnie tak ten kolektyw się prezentuje. Fakt, to tylko przykrywka, która maskuje ohydne, wielkie, wijące się cielsko, ale o tym na razie cicho-sza! Ten przykład dobrze pokazuje, jak ambitnie i dojrzale CAPCOM podszedł do produkcji tej gry. Jestem pełen szacunku.

Rzeźnia...



Jedna jest konkretna, po wcześniejszych słabych jatkach bryga niczym z pełnokrwistego (pyknęło?) Shakespeare'a. Smakowite gruchawky lecą po głowie jak diamenty (szczególnie po przyjęciu słowa przedwiecznego z Internetu), nad gry ich siły wchodzi nuda do tego stopnia, że dopiero na drodze kwadrat. Jak widać, nasz bohaterowi też zdarza się czasem pokiwać (wolny "turlay" ale, nikt przecz).

Starcie z Bossami zasługują na osobną wzmiankę. Chłopaki zawsze uderzają kilkukrotnie, w towarzystwie ogromnych eksplozji, piorunów, dzikiego ryku i nieodzownych, znieczerpliwionych pokrzykiwań Dantego. Jest więc ogromny pająk, któremu, w jednym z wcieleń, można wako-



Skończyła mu się naszyjnik "kulkowy". Ogłuszony nie zdążył wyjąć z kieszeni granatnika. Ale ten ostatni nie zdążył wybuchnąć, bo Dante podciął mu gardło. Ta scena robi na pokazach z dobrej płaszczyzny przedstawiciel jest wrzask nieszczęsnego posiadacza naszyjnika, ale - jeśli ktoś nie zdążył się jeszcze zorientować - to jest najgenialniejsza animacja w grze.

...być na placu i wbijać w głowę kolejne pociski z granatnika. Jest zapierający dech w piersiach, pusty demon, któremu w pięknie zrekonstruowanym Koloseum, pośród deszczu i błyskawic, nasz łowca upiorów rozrywa skrzydła. Jest gnijące śledzie (!) - beskształtne, morfujące się, czarne mazi, pełne kulkowych resztek. Jest i wreszcie Mundus, o którym już wspominałem. W przerwie między jednym, a drugim kółeczką, w kolejnych hurtowych pojawiają się zaś wielkie insekty, jeszcze w zbrojach, latające widma z zakrwawionymi notycami, niebezpiecznie pulsujące energią elektryczną, wijące się robale, szachy, czy też czterometrowe stwory, wyżerające Twoją energię, a przez to powiększające swoje ciała. Wszystkich łączy jedno - ginę z kwikiem, cuchnącą krwią brudząc podłoże.

Krzywy uśmieszek, zmęczone źrenice i ręce kurczowo zaciskające się na pałce - objawy morderczego szału, zew walki. DEVIL MAY CRY zaserwuje Ci to w solidnych porcjach! A wszystko za sprawą niesamowicie dobrze(j) ścieżki dźwiękowej. Kiedy zwiedzasz sobie kolejne lokacje, w tle leci posępna, symfoniczna muzyka, znienacka wzbogacona jakimś uderzeniem ciężkich elektrycznych młotków, kowalskich młotów, albo gigantycznych dzwonów. Włączają się chóralne śpiewy, jakieś niezrozumiałe szepty, stłumione wycia i urwane partie organów kościelnych... Wszystko jest odpowiednio przytłaczające, jakby słyszane zza grubych murów, przez co jeszcze bardziej niepokojące. Wystarczy jednak, że zacznie się walka, a natychmiast wchodzą mocne gitarowe riffy, doprawione elektronicznymi bitami, stopniowo nabierającymi na sile. I w akompaniamencie tej morderczej symfonii stoisz sobie wygodnie, pośród latających na około promieni z miotacza światła, które odbijają się od ścian, kilkutrotnie dziurawiąc korpusy wrogów, uśmiechasz się i myślisz: "chciałem, jak tu pięknie"...

W brandowych wywiadach twórcy gry - Shinji Mikami i Hideki Kamiya - wielokrotnie podkreślali, że chcieli stworzyć coś zdecydowanie odmiennego od serii RESIDENT EVIL. Zrealizować projekt, gdzie Gracz nie uciekałby przed potworami, a cały czas parł do przodu, masakrując je z dzikim uśmiechem; gdzie nie rozwiązywałby ostek logicznych puzzli, a skupił na coraz to efektowniejszym zbieraniu morderczego żniwa. Czy im się udało? Zdecydowanie TAK. Do tego, tak zupełnie "przy okazji", wymazyli oprawę, o jakiej dotychczas nikt nie śmiał marzyć... A jednak DMC nie zasługuje na najwyższą notę. Przyczyna? 23 mega rajcowne misje i koniec! Szedł, siedem godzin, a potem Dante wraca do domu - a przecież dopiero co zrzucił wiek, rozkładany miecz swojego ojca... Podkręcony na maksa Gracz dopiero teraz gotowy jest ostro poszaleć, porąbać kilka(tysięcy) pustych głów... Cóż, nie pozostaje mu więc nic innego, jak swą mistyczną krucjatę w świat demonów zacząć od nowa... Tym razem jednak zdobywając resztę diabelskich umiejętności, odkrywając wszystkie sekretne misje, a i rankingi (na bieżąco oceniające poziom Twoich walki) zapełniając samymi najwyższymi notami. Bo takie jest już japońskie podejście do tematu - ze stosunkowo krótkiej rozgrywki wyciągnąć wszystko, co tylko się da. I chyba najwyższy czas się do tego przyzwyczaić... W końcu masz przed sobą właśnie jedną z najdoskonalszych gier na PS2.

Haio! Wszyscy dEVELOPERZY narzekający na architekturę PS2 - patrzcie i uczcie się!! Tak się robi GRY!

ACCLAIM

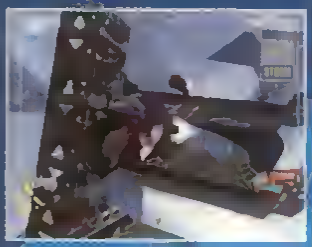
EXTREME G RACING

Pierwsza część Extreme-G powstała na N64 w 1997 roku, wyraźnie małpując PSX'owy hit od PSYGNOSIS, a mianowicie WIPEOUT. Pomimo oczywistego "golenia na żywca", E-G zdobył wcale miłe uznanie wśród wielbicieli futurystycznych racerów, w głównej mierze za sprawą rajcowności samej w sobie, a także muzy ukierunkowanej stricte na techno (w ówcej dobie chodliwej niczym gumki do żucia w ciemnościach)... Dokładnie rok później, ACCLAIM wydało drugą część E-G, która, niestety, nie spotkała się z sprzedażą (bezmedialne tory). XG2 nie było w stanie podskoczyć WIPEOUTowi "wyżej wate"... Na szczęście, po upływie niespełna 3 lat, trzecia część serii wylądowała w czytnikach PlayStation 2, z czego ACCLAIM powinno cieszyć japę jak niemowlę, które dopiero co narżnęło w gacie.

Skąd to konkluzja...? Ano stąd, iż "trójka" jest pozycją bardzo UDANĄ. Ale, ale... nie obyło się bez zmian; największa dotyczy zaprzęgnięcia do rzeźby nie inwitujących "motorespodobnych" pojazdów, lecz... ewolucja sprowadziła je całkowicie na ziemię, płynnie formując bardziej w kierunku "motorów" znanych nam z ulic, wymuszając przy okazji znaczące korekty w modelu jazdy. Jest zatem jasne, że zacięci fani MOTO GP nie mają czego szukać w produkcji od ACCLAIM·)... Nie mniej ważnych różnic należy upatrywać w systemie rozgrywki. W EG3 co prawda nie schodzi na drugi plan motyw strzelania podczas jazdy, czy też korzystania z mniej lub bardziej szlachetnych power-upów (całkiem pomysłowych zresztą), lecz całkiem od schematu zbierania rozsianych na trasach, przyznawanych losowo niespodzianek. Zamiast tego, w wyznaczonych strefach występują obszary regenerujące niezależnie (tzw wybierać!) "pasek broni" lub "pasek osłon". Odnośnie paska broni - w praktyce wypełnia energia odpowiada za wszystkie "narzędzia perswazji"; wypełniona energia umożliwia korzystanie z jakiegokolwiek gadżetu, czerpiącego do niezbędnej jej regeneracji. Pasek osłon ma za to wpływ zarówno na bezpieczeństwo biegu (obijanie się o bandy i zbieranie szlagów), jak i efektywność turbo-dopalacza (rozbijając się lub łykając kolejne "paski", tym samym redukując pasek osłon, zdziwisz się niezmiernie po zapodaniu dopałki, bowiem straci ona znacząco na mocy, a w efekcie - nie rozpędzisz się zgodnie z oczekiwaniami). Tak czy inaczej, dzięki tym zależnościom, zabawa zyskuje na atrakcyjności.

Wirtualny roller-coaster - obecnie najlepszy z dostępnych...

Poziom trudności został arcyumiejętnie wyważony, toteż aby wyścigi wygrywać, niezbędne jest korzystanie z broni, nie nie można mówić o priorytecie naparzania. Kwestia upgrade'owania (łącznie 20 gadżetów) wygląda następująco: w sklepie można nabyć nie tylko lepsze, wydajniejsze silniki (większe prędkości), skuteczniej rażące bronie lub np. "hotwire", pozwalającą gromadzić większą niż standardowo ilość energii paska osłon, nie i nabywki defensywne pokroju "Leech" (pijawka). Dzięki temu gadżetowi, po ugodzeniu w oponenta, "wyssiesz" z niego energię osłon, zyskując automatycznie na efektywności własnego dopalacza, wroga poważnie osłabiając. Aby temat uznać za zamknięty, zdradzę jeszcze, iż energia dopalacza, niezależna od dwóch poprzednich, jest łu na wagę złota, bowiem na trasach niezwykle rzadko występują obszary ją regenerujące, w związku z czym trza korzystać z urokliwego



MOJE TRZY GROSZE

8

Ścisło

...ilno z głową np. wjeżdżając do góry po "płaskiej ścianie").

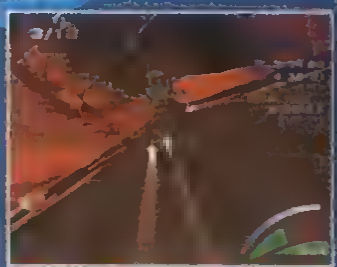
Byłoby zapomniał napisać, co w EXTREME G3 mnie urzekło - a bardzo. Bo to, choć występują niezbyt liczne (łącznie tylko 10 tras), zostały opracowane fenomenalnie. Trasy wiją się wokół własnej osi, zawierają liczne zjazdy, podjazdy i ...ane na tip-top, w dodatku wiodą przez zróżnicowane plenery (m.in. mocno zurbanizowany obszar miejski, las, scenerie lodowcowo, pustynia, ogromne, stalowe konstrukcje biegnące nad tymi oceanu...). Ale, ale... oprócz wyśmienitego designu torów, EG3 oferuje też wcale przeciętną oprawę audiowizualną. Doch w piersiach ...ptera np. tur >Atrodatoshi<, wijący się pomiędzy drapaczami chmur (w tle widoczne są kwitujące, olbrzymie fortece reklamowe przywodzące na myśl te z "Łowcy Androidów", czy też sznury pojazdów sunących niczym w filmie "Piąty Element" - czad!), w dodatku podczas trwania strasznej ulewy (z MGS2 zapożyczono motyw z kroplami deszczu osiadającymi i spływającymi po obiektywie kamery), jak i >Tundaria< (mini las zapożyczony z "Powrót Jedi":) - "daje radę"); przy czym należy zaznaczyć, że niektóre trasy wykazują tendencję zniżkową - gdzieniegdzie występują ślabiutkie tekstury...

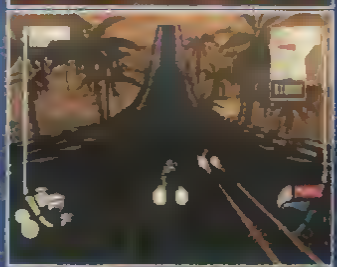
Jeśli masz kłopoty z "przestrzenią" - przygotuj się na rzucanie pawiem!

...y, (do wyboru np. 2 zróżnicowane warianty przejazdu; wariant trudniejszy wymaga sporo balansowania nosorysi + mimo wszystko nadużywania hamulców, w zamian jednak oferujący ekstra turbo...), serpentyny, skoki (huh!!! Po wyjściu się - można nie trafić na trasę, zaliczając zgon), pętle i w ogóle wszystko, co sobie tylko wymyślisz, z uwzględnieniem takich bajerów, jak np. przeroczyste rura wpuszczone pod powierzchnię tafli jeziora - sunąc z zawrotną prędkością można się dalekowzrok pięknym błękitnej otchłani, aby nagle wystartować pionowo, ostatecznie znajdując się na szczycie ogromnej góry i z niej zjechać z mykrymalną prędkością, zaliczając przy okazji "korkociąg"!). Trasy zostały dopełnione ...ą tonelową - gdzieniegdzie występują ślabiutkie tekstury...

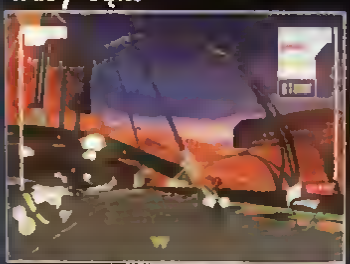
Dzięki wydajnym procesorom, konsole generuje olbrzymie połacie terenu, przez które (głównie) przejeżdżają z olbrzymią prędkością, a zarazej przelatują niczym strzały. Animacja jest przy tym ultra płynna (60 FPS-ów), zaś gdy engine nie wyrabia z utrzymaniem takiej wartości, to zdarza się rzadko, niedokończalność zostaje zatuszowana blurem. Co prognę podkreślić, to osiągane prędkości (upgrade'owane maszyny) i poczucie pędu, które to czynniki być może nie zaliczą z powrotem następcę WIPEOUTA: P... ale mimo wszystko robiące wrażenie po zbóju. Ciekawe jest to, ...ne wertykalnym Split Screenie szarpie się wyjątkowo, bowiem Gracz podziwia jedynie najbliższe otoczenie, zasłaniające z prędkością światła). Całości dopełnia wyposażona oprawa audio ("Dolby Surround") - podczas wyścigów przygrywa niezwykle miodzio...dowa, techniczna jazda, a efekty towarzyszące mijaniu potężnych pierścieni podtrzymujących konstrukcje tras, wybuchom i miażdżącym oponom, że nie wspomnę o fykarlu barlery dźwiękowej, pracy silników i możliwości zlokalizowania maszyny oponenta w przestrzeni "na słuch" - o jeeej!!!

Podsumowując - dzięki gromi pokroju omawianej, zuchwani kapitalnie z burżuazyjnego zachodu wy... wyszły z tuu - Graczy - wszelkie ...ały wielne i grube kasę, bez których to składników żyć "nie da rady". Nie jest jednak żadną tajemnicą, iż Gracz mający pod ręką swą ulubioną/upragnioną tytuł jest gotów przystać na każdy kompromis. A trzeba to ogłosić wszem i wobec: zarówno seks oralny, jak i wkręcenie się w klimat EG3 to kwestia zmazku. Gra nie należy do łatwych, a wręcz przeciwnie, nie jest też doskonała z technicznego punktu widzenia (aliasing wyziera ...cetro), za to JEST cholernie szybka i wybitnie arcade'owa, poza tym oferuje ciekawy tryb Cooperative (2 Graczy w 1 te...mie; + stan. Versus). Jeśli przejdzie Ci się GT3, a na kolejnego WIPEOUTa doczekać się nie mo...żesz, to EG3 łykaj śmiało!





Trasy są...



...zolgrzane. Jak widać, przysłowiowe trasy "dają radę", za kogo Mario tego - ...trzymane screeny wrzuciłem nie przypadkowo, najbardziej pokręconych odcinków. A gdzie skoki?; a gdzie tunele wiodące nieznane dosięgi; a gdzie "skrzyżowania"; a gdzie... Przecież mówiłem, że...

WERDYKT

HIV

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PREDYSPOZ... TRUDNOŚĆ

DESIGN TRAS MAŁO TRAS

UPGRADE'Y NIEKTÓRE TEKSTURY

8

OCENY: LOKI 7 MUTTON ... 8

NOŚNIK CD

ŚMIETNIK
WYGRZEB - 37

z cyklu...
ZJEDZ MNIE DZIADU

STATYSTYCZNY GRACZ?

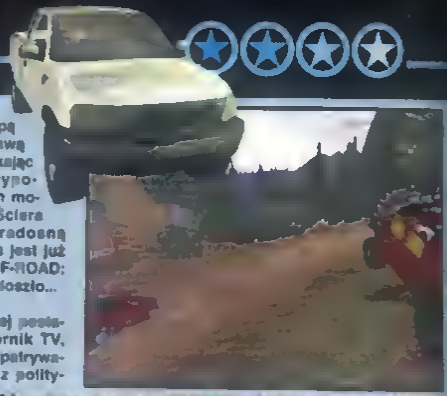
Ach, te wieczory. Kiedy z kumplami otwieramy kolejną butelkę wybornego wytrawnego wina, rozkoszujemy się jego bukietem, delektujemy się smakiem tanich win (rodzaju półsłodkie). Tak, tak, mam drożdże, nadrapie! Prawdziwe jakość nie może nas kochać jak kiedyś... Ale to kwiaty "wtajemniczonych" powinien wiedzieć mamy nadzieję. Za nowym do kolejnych obrzydliwych w laboratoriach. Nie? Cholerne prawicki!

Sedno się przy piwkowicz lub na kawiarkach i do rana o życiu nowego o bezsilności, o dawnych czasach się szafki. Nie pijemy dużo (maksimum pewnie 4,5 zł na to okazja, haha). Są pewne zasady, a to podstawa. Kto nie pije, ten kapuje.) Zresztą, kto nie ma zasad jest frajerem stara głowska tradycja. Starzy i młodzi, wszyscy trzymają się razem. Jest fajnie, czyli tak jak powinno być... Zaje***ście! Kiedy ma koniec środowisko, nie?

W numerze 46 czytającego tekstem "No star" i chat dotyczył on konkretnie nawiązywania podejścia do gier ostatecznie sprowokował kilkoro z Was (pozdrowiam warszawską ekipę, która wyczuwa mnie na spotkaniu dzienia się! Napisałeś mam więcej) we to gwarantuję! Nie wiem, co czytałem, haha.) do refleksji na zupełnie inny temat. Mianowicie Gracze stanowią jakąś spójną grupę środowiskową właściwie? A jeśli tak, to czy można zaobserwować jakieś prawidłowości nim rządzące? Czy gdyby na EXTREME PARTY 3 nie było wodewizjera za strony internetowej i MIX a Gracza potrafiłby ze sobą swobodnie rozmawiać i wejść się sami sobą ("gruszka" się kłaniasz) i wymyślacie się kawki? Zdaje się podzielone. Wiem że dużo część brom konsolowej ostro odcina się od utrzymania ich w jakiekolwiek szuflady subkultury. I spoko, bez dy myśli co chce, wali mnie to. Je uważam jednak, że figurek bytuje stworzył wokół rozrywki elektronicznej cały ruch. Ruch pełen jednostek i odmieńców nie skrępowanych jednymi zasadami ubioru czy zachowania. Dlaczego? Bo to fajne jest i jest. Dobre argumenty to zawsze była moc mocna strona) Przede wszystkim w subkulturze Graczy metalowy się kazały. Nie bytoby żadnych uniformów (Nie no czy rozumiesz głowsk czy kibolk Zico? Nie bytoby żadnych wrogów mogła oczu strzałami moralności patrz "Śmietnik" w PSM) Bo zasadniczo sudzioni, którzy na grupę zwrot nasze uwolnienie dla konsol. Nie przy zmycie stanu, nie bytoby żołnierka?

Ale to był taki sobie sam... Właśnie, zdaje się że tylko sam. Bo obserwując dyscusyjny Forum na oficjalnej stronie (www.pssextreme.pl) widzę, że dla jego społeczności spora pozycja brakuje lpoki co, ale odnotuje się na nim zbytnio ale, UWAGA! - WIELKI DZIAD PIETRZY haha.) Nawet na dłuższą za są jakieś specjalne podziały między grupami. Po prostu wielu ludzi traktuje rozrywkę elektroniczną na swój własny pokojowy sposób to fakt sposób. Stąd wynikają nieporozumienia i czasami brak wspólnego języka. Smiem jednak twierdzić, że przynajmniej część Graczy można zaliczyć, lub na siły wcisnąć, do jednej grupy. Są to... Czytelnicy PSM! I mieli rdzi mi nas pomimo pod nowym, że jest mocny. Trudno wyodrębnić kolejne. Znam wielu z Was i wiem jakiego języka używacie (i zada "wtopiaki głupoty" itd.) co Wes kręci, a co nie. Specyficzne podejście do konsoli, jako sposobu na życie, wok od Was na kilometr się mnie w środowym nachu kręci:). I nie chodzi wcale o to, że kiedy tu napisał kto po tyklu. Po prostu i Wam i nam pasi ten sam klimat. Mo wiem kiedy rzucił nowiut numer "PE vs. XXX" (chodzi tu o naszą uroczystą konferencję). Właśnie na tym do zobaczyć można wyraźnie, jak odrębne skupy stanowią Czytelnicy. Są to ludzie, którzy wcale chcą od zawsze życie codziennego, którym zależy wszelkie konwencje i którzy oczekują porządnego DYMU i rozrabiu!!! I to właśnie chodzi! Mam oczywiście, że na E3 z kolegami, w którym będzie odbywać się imprezy, zrobimy wielki! Słyszysz?! WIELKI (byle nie wiecz!!!! A potem pewnie wy wszystkie do Los Angeles i rozrzymy na targi E3 i inne tak odbywalny relax, ale A gdy już będzie po wszystkim... zniąbiemy na kawkach i przy temat wielkie pogadamy "konferencje" o życiu i grach. Jak stare dobre ekipie. Nie tak, lecz tak, a nie inny charakter naszej/Waszej powinien pewne nieporozumienia na widzi chociażby po

Ciąg dalszy na nast str



Dodpierając lewą łapą własną brodę, prawą z kolei leniwie stukając w klawierkę, przypomniałem sobie ten moment, w którym Ściera przekazał mi radosną wieść, iż Redakcja jest już w posiadaniu gry pt. TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN. Zanim jednak do tego doszło...

...chwilowo dorwała mnie nuda, której postanowiłem zaradzić włączając odbiornik TV, nastawiając się z miejsca na tępe wpatrywanie w ekran i darcie łacha choćby z polity-

Czy wspomniałem, iż aby przystąpić do wyścigów trzeba mieć daleko rozwinięty zmysł orientacji...?

ków. Moje ambicje zostały utopione w beczce kiszonych ogórów przez telefoniej dla biakupów pt. "Diecezja należy do ciebie", na szczęście w kilka minut później zadzwonił Ściera, utrzymując mnie długo w stanie niewiedzy, ni z gruchy ni z pietruchy rzucił "niusem", odebranie którego przypieczętowałem firmowym "wydechem", stanowiącym doskonale wyważony miks e'ie "pieczony smalec + zramolały dzik" I choć dawno już nie zaregowałem w podobny sposób, nie dałej jak ze 25 minut stałam przed obliczem Ściary prezentując zastygły, moczopędny wyraz twarzy Bo nie ma to-lemto - wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazywały, iż tego wieczoru nie zaznam nudy Tym bardziej, że po 4X4 EVO mój apetyt wcale a wcale nie zmalał, zaś za TOOF: O stała grupa developerska ANGEL STUDIOS, która zadebiutowała (w wielkim stylu) na rynku PS2 tworząc grę pt SMUGGLER'S RUN, którą to miałem przyjamność recenzować. Oparcie projektu na solidnych ramach zbójecko-samochodowo-napadalskich, zaimplementowanie do rozgrywki kilku kozackich patentów, m in uwzględnienie niezwykle upierdliwych zachowań gliniarzy, szczypta mocy obliczeniowej Czarnuli oraz łut szczęście - właśnie tyle było potrzebne AS, aby coś osiągnąć w tym dziwnym świetku.

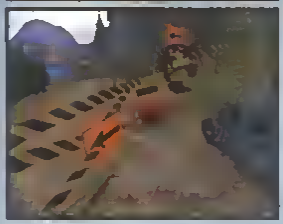
Skoro SR osiągnęło sukces, AS wzięło się ostro do prac nad sequelem. przy okazji wpadając na pomysł wycyckanie dodatkowej kasy od Graczy Jako że engina SR nadawał się jak ulał na zaadoptowanie wyścigów terenowych, w taki właśnie sposób go spożytkowano - i volie! TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN to teoretycznie klasyczna gra wyścigowa off-road, w praktyce jednak oferująca więcej niż przeciętna doznania. ANGEL STUDIOS poszło bowiem na całość, przenosząc z SR nie tylko engina, ale i tryby zabawy!!! Szczerza donoszę, iż na tym etapie zapoznanie się z produkcją - kiątam neń jak szewc, wymyślając od najgorszych komercyjnych ścians Jak się mieło później okazać - choć stwierdzenie nie

MOJE TRZY GROSZE

Za okolicę nie należy wyróżnione "na dobrych kolan"... Albo inaczej: ekipie nie brakuje odwagi w odpowiadaniu podjąć które były zaskakujące, np. miała pana SMUGGLER'S RUN, ale to ona był typowy 4x4 (zupełnie wyjątek potwierdza regułę). Na szczęście, ANGEL STUDIOS, bowiem na "rozmowy", wiedziała coś na wzór... TEST DRIVE OFF-ROAD. Stary Ściera tych gier odwala w mej obecności jakoś wyjątkowo nieczytelnie, co w niczym wiadomo dodatkowo i ostrzyżenia odwala. Zabawa zdaje jedna pomoc - bdzy, a w zasadzie BIEGANY po kilkunastu gargulcach (na szczęście można jednak wcześniej) są nieskomplikowane, jedna zakomponowane, skrzywa i odpowiednio skoczenie, przez co zabawa przypomina mi PSX owego BLED STORM, jednak pod względem

7–

Mr. Ściera



było absolutnie przesadzone, po jej przemaglowaniu zmieniłem zdanie

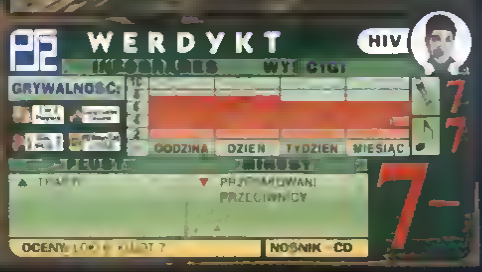
Dzięki wykupionej licencji, w grze można szaleć m.in takimi furami, jak Chevrolet, Dodge, Ford F-150, Hummer Jeep i Shelby. Co jest już modą, za zdobywaną w wyścigach kasę możesz nabywać upgrade'y, przy czym mowa nie o grzebaniu w ustawieniach, lecz 4-stopniowym tuningu całości (każdy kolejny poziom zawiera kolejne podwyższenie zawieszenia, szersze kapcie, dodatkowe słupki, halogeny itp.). Co ciekawa, pomimo mocno arcade'owego modelu jazdy, każdy samochód prowadzi się inaczej i różnica są namacalne.

Wciąż z zawodnikami komputerowymi z pewnością dostrzeżesz, że stopień ich "zaawansowania" jest zdecydowanie zbyt wysoki i podczas walki zderzak w zderzak skwitujesz nieczyste zagrania gromko. "woni wy brudne, zardzewiałe knoty z nosa rosyjskiego niedźwiadka!" i słusznie, bowiem zostali podkręceni bez głowy (zamiast łbów, programiści mają wiatki, obrośnięte mchem kaloryfery:). Z uwagi na zastosowanie engine'u SR, połacie terenu, po których można się wyżywać, są ogromne, w związku z czym trasa optymalnego przejazdu wyznaczona przez komputer niekoniecznie jest optymalna, toteż kombinowanie na własną rękę, wyszukiwanie małych skrótów i ogólnie rozumiana trzoda (zieleń Twój wrógi) są mile widziane. Bo co jak co, ale trasy stanowią mocny stut tej pozycji. Tak właśnie - nie oprawa graficzna, która notabene lekko klepnęła (więcej poligonów, ale animacja wyciąga jedynie 2 ramki), nie ścieżka dźwiękowa (Digital Assassins, 303Infinity, 6 Degrees, Phantom Block, Unloco, Fear Factory i Metallica - z wysłużonym już kawałkiem "Fuel"), lecz trasy (3 podstawowe rewiry działań: Wielki Kanion, park Yosemite i Hawaje). Z grubsza rzecz biorąc, zadanie polegają albo na zaliczaniu kolejnych punktów kontrolnych, do których prowadzony jesteś po sznureczku, albo na bazujące na konieczności orientacji w terenie

Dzięki zastosowaniu engine'u hasającego pierwotnie w SMUGGLER'S RUN, momentami robi się gorąco i szczena opada...

Mnie pomysł dot. wydanie TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN przypadł do gustu i każdemu entuzjaście 4 kółek polecam go łyknąć...

PS Uwaga! Tytuł ten pojawi się wkrótce na konsoli Xbox!



ŚMIETNIK
WYGRZEB - 37

rozkitych wypowiedziach Graczy na naszym Forum. W rodzimym światku konsolowym stanie się kilka przesądów, które nakreślony wreszcie rozp***rzyć, bo głupie są i wyzwolenie przez kolejne dla których klasy z Bazaar to to samo. Chociażby...

I > "PC ma na klawie i kosmicznie z Czystokrwistym, ale brak mu rzutni rzutni i kolbowców."

Haha oczywiście pierwszy cytat to czysta prowokacja! A potem chodzi o całość? Bzdura!!! Jakoś tak się podmiot dziwnie składa, że to w PC właśnie panie rozwijają modowe gałęzi obsługi w gamedzie tolkoty o modyfikacjach pozaregułowych kwintet. Wskazuje się w jakiejś wiek innej gałęzie brunetowej, takich terkotliwych wymiotaczy jak HIV i Shiva. Nie wiem jak Wy ale ja czuję się mały... ale nie "mały mądrali" czytając ich wypociny. Albo Star... znanie drugiego gościa, który wygrabia z gry wszystko? Wątrobka, pałitwa i Gaczki na deskorad kę. Myślałem, że znam się na ewgach dopóki nie obczytałem jego opinii. Wiec nauki mi nikt nie trupi. Że PC nie jest rozwojowym pomostem technicznej dokładności, ale dookoła "z głowy" o to wiele zarzutów, haha. To idiotyczne w swej istocie hasło powinno wzbudzić na okładce PC jako mocno redakcyjne. To że czyjś konkurencji stanowi plusa z założenia powodzi (tu zwyczajnie SUBIEKTYWNA ocena autora) wcale nie oznacza, że są bardziej fachowe. Takie sposób myślenia uchyla Graczy, którzy nie odrazili jeszcze od stanu wyżej pół półtora metra i myślą - zanym stadystyczkami dwa różne pojęcia powrogo i rzetelność. Popatrzcie na brokery jakie wygadują wspaniałe politykiery o słynne cen o co chodzi: oni wszyscy są "powzięci" hahahaha. Nie, chodziłem podział jeszcze jakoś przeszedł do akceptacji, ale w rzeczywistości obchodzi co innego. I... sami rozumiecie... wyleciało mi z głowy, o czym miałem pisać. A że jest "kaczuszka" to nie wymyślę już nic nowego. Ale ode w ogóle to miała być o Gracznik. Jak zwykle zboczyłem gdzieś z tematu. Sorki, kiedyś się poprawię. Wracamy więc...

Zdaje się, że mowa była o Was. Czystokrwistych PC (czy to je wymyślono taki głupi temat, hahaha???) Na tos... o przypadku fanatyków Enter- nie nie można używać dowolnych określeń w stylu "statystyczny Gracz" "przeciętny użytkownik" czy "kolor bydlęcy".) Jest to tzw. pust*** na o Szopenie. Nie bo co to właściwie znaczy? Że nie wiem. Na EP2 przez dziesięć godzin nie rozkłamu nic innego tylko nowopolnom z Wami pojedynczo dyskutując i w siedzie mamal pierąc się po pyskach. Wiem zatem, jak totalnie różne będzie grupę po nowych z napotkam w sklepach. I nie rozumiem, co czym ich "statystycznym" Graczami. Wiek? Ulubiony gatunek szpil? Budy w nocie? To jakieś bzdury. Przemy! rozrywki elektronicznej, stoi się kolejnym, w którym haha wchodzę się jak rzeczy, próbuję powtórzyć ich w szerogu i przyjmuję na powne wspólne uchy. Było tylko pewnej kotowej było opchnąć na rynek jakąś kiłę, którą wszyscy łykną. Czasem się zdarza za przyjmowanej, nasi Czytelnicy stanowią grupę, która pełne jest zwyrodnialców i dziwaków których nie da się sprowadzić pod żadne konwencjonalnych. Przynajmniej taką mam nadzieję, że łączy Was/nas bardzo wyłączony klimat, a nie jakieś chciałem statystyki grubaskor ze biur kami w firmach, takich co to swoje "małego" nie widzieli od wieku lat bo brzuchy im zasłaniają. Przy okazji nie konwencyjności, wypadało by to poruszyć pewną okazję która to przy "Śmietniku na EP2" próbowała przetłumaczyć, wiceaktywa po odwołaniu tematu fanatyk ISS-a, że FIFA kopie zad produktom KONAMI. Co się wtedy działo to można zobaczyć dla siebie i nas bardzo kapowali. Chociaż... ostatnie słowa nie wiem, że są w Olsztynie z milenkiem na ulicy haha. Dobrej kotczy ba gdz sam nie wiem, co pisze - spisz wyłem mi gdz i sama oczywiste haha. A kto rzadi mi kiedyś w twarz, że jestem przeciętnym użytkownikiem, temu przebiję tętnicę wspólnotowym pozostałem prawdą gitary (kobiety nazywają go "rozkoszny panie Czarnowy"), nazwiskiem od dawna dawna.

UZAD

PS. Przy okazji na naszym "czacie" zarzucono mi ostatnio że trochę spotaliłem z tonu, bo w 49 numerze PE nie dałem jednego tekstu. Hahaha, powiem tak: zagrzyjcie do numeru 51, (za miesiąc) a się nie rozczarujecie. Znajdziecie tam moją relację z redakcyjnego wypadu, "akcyjnego" i będzie pewnie, że takiej burdy nie stołeczyście wgdzie indziej, hahahahahaha!!! Już czuć pikolem, no?

Autor jest w pełni trzeźwy i jest szefem małej zamiej kapeli bluesowej. A to poglądy są chyba jego własnymi.

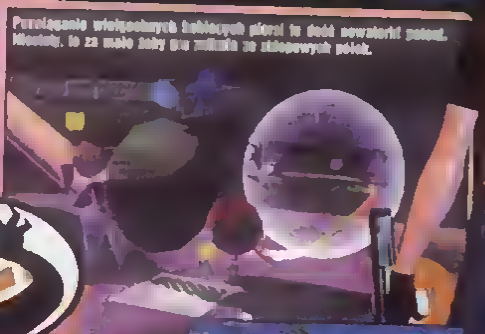
EPHEMERAL FANTASIA

Nie cierpię być świadkiem marnowania dobrych pomysłów! Niektóre firmy produkujące gry na konsole SONY już od dawna są opanowane przez manię szybkiego wypuszczania kolejnych tytułów, pomijając kontrolę ich jakości... Ale żeby tak postępowało KONAMI - eRPeGowy potentat?! Niestety - REISELIED EPHEMERAL PHANTASIA jest tego najlepszym przykładem...

Dobrym pomysłem w tej właśnie pozycji jest dość oryginalne środowisko gry - rozległa wyspa zamknięta w pętli czasowej, czyli powtarzanych na okrągło pięciu dniach z życia jej mieszkańców. Taki "Dzień Świstaka" razy 5, z tą jednak różnicą, że na owej wyspie znajduje się kilka osób zdających sobie sprawę z owego stanu rzeczy. Zalicza się do nich również główny bohater i niestety już sam już a gitarza mowa, to granie na niej (z pomocą kontrolera z GUITAR FREAKS) stanowi jedną z mini gier tej pozycji. Śmiesznie się to podobało, chociaż utworów nie nazwałbym zbytnia udanymi. Zresztą cała muzyczna tej gry prezentuje średni poziom, choć w porównaniu z graficzną. No właśnie - to co widać na ekranie nie sposób przypisać działaniu potężnych procesorów PS2! Niekiedy (np. podczas walki) oprawa jest tak biedna, że aż ciężko ją bije niektóre gry na poczciwego Szaraka! A same walki... atakują nas nikłej liczbie, [illegible] - obiegł. Również sposób rozgrywania starć nasuwa na myśl [illegible] - czyli [illegible], godzin i dni - rozwiązanie niezgo sobie, zwłaszcza że większość wydarzeń mających miejsce w swej pętli, odbywa się o określonym czasie i oczywiście w określonym miejscu. Od tego zależy rekrutowanie członków drużyny (w celu pokonania Xelpherpellsa - sprawcy owego stanu rzeczy), znajdowanie odpowiednich przedmiotów itp. Lecz aby dostać się z miejsca na miejsce, należy dysponować znakomitym zmysłem orientacji oraz sporą dozą cierpliwości - wyspa najwyraźniej została tak skonstruowana, aby jak najbardziej skomplikować jej zwiedzanie. Co nam zostaje? Długonogie laski Barbie z wielkimi... buforami oraz możliwość uzyskania kilku różnych zakończeń. Niby fajnie wszystko to jednak pojawiało się już w wielu innych eRPeGach i chociaż połączenie tych [illegible] mogło dać naprawdę ciekawy wynik, tak do[illegible] smy niedorobiony produkt który zainteresuje wyłącznie wygłodniałych eRPeGowców dysponujących dużą ilością wolnego czasu.

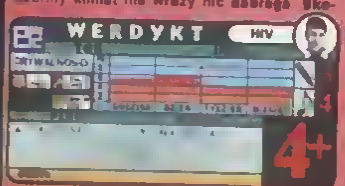
STRETCH PANIC

Linda to jedna z trzynastorga słodkich, które pewnego dnia zostały uprowadzone przez złe demony... I wcale wojny, lecz takie zwyczajne, a mózdżkach wielkości arbuza bengalskiego ozdobionego sosem z jelita cienkiego i wątrób dwóch paszników andaluzyjskich (...) Wielkim fuksem, Lindzie udaje się zbyć nieproszonego gościa a to dzięki faktowi iż demon był na tyle głupi, że całą swoją uwagę skupił na jej szatu (!!!) Wykorzystując zdolności 'opętanego szału', Linda musi uratować rodzeństwo. Tak ote wygląda fabuła gry pt STRETCH PANIC na PS2 - zakręcona i nieco bez sensu... Gdy jednak przychodzi so do czego, i rozpoczyna się zabawa właściwa, na jaw wychodzą kolejne cechy stanowiące a odmiannaści każdej z słodkich. Gra jest innowacyjna choćby z uwagi na patenty możliwości łapania, z pomocą 'szalika'. KAŻDEGO elementu otaczania i naciągania go niczym gumową masę - wszystko celem zaciągnięcia jako takich wyników przez skasowania. Skoro o takich mowa - w takowe zostały zamienione wszystkie story, stanowiące



Pozbieranie wielopiętrowych kolorowych piłeczek to dość nowatorski pomysł. Niestety, to za mało żeby gra zasługiwała na szczegółowsze omówienie.

debilnych na maksa baseów. Nie [illegible] przemierzając krainy Linda rzucać w przeciwników kamorami ciskać nimi a glebę i w sgole czyni spustoszenie ("brsterska miłość" nah) W sumie nie za wiele wiadomości nt STRETCH PANIC bo grać się w to chce/nie da oprócz tego jak na mój [illegible] już zasługuje małym skandalem bowiem debilny klimat nie wróży nic dobrego. Ske-

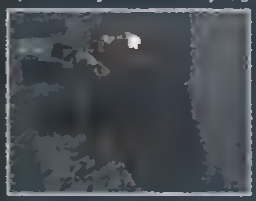


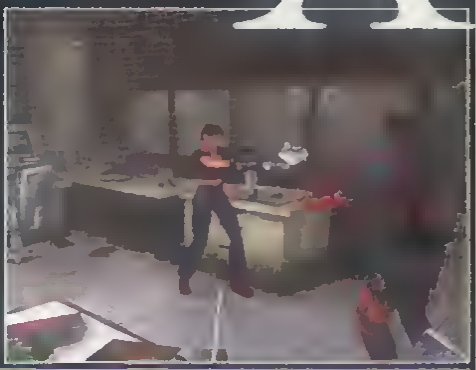
to np. jedna z opętanych słodkich, wzorowana na Barbie wciąktę na swoją fryzurę, transformuje się w ogromną jeszczurkę i atakuje z wielką zaciekłością je się wyplu[illegible]ję z tej impre- zy i leję na takie patenty (wolę abronić np jakiche bracl). Wykonanie, czego obawiałem się od dawien dawna - kapowata jest na maksa (przy tym niezwykle staryine) i szczerze powiedziawszy, nie ma co wyskakiwać, że to PS2 w skali;;... Nie wierzyłem, że ten w dziwięcą kladykahwisk zepsuje mi tak wiele krwi i z trzęsącymi się łapami będę gorączkowo [illegible]tukiwał jakieś brednie. Sorki, tak wyszło.!

RESIDENT EVIL X -CODE:Veronica-

Otoczyła się w całkowitych ciemnościach... Zmarznięta i obolała, zaczęła podnosić się z zimnej, piwnicznej posadzki, gdy usłyszała cichy pomruk. Zamarła w bezruchu - znów pomruk i odgłos szurania. Coś zmierzało w jej kierunku. Próbowała dostrzec jakiś kształt w ciemnościach, ale bezskutecznie. Tym razem znacznie bliżej rozległ się jęk i ogarnął ją strach. Po omacku szukała czegoś, co mogłoby posłużyć za broń, ale natrafiła jedynie na gołe, wilgotne ściany. Drżącą dłonią namacała w kieszeni spodni zapalniczkę i wyjęwszy ją oświetliła przed siebie. Dyszącą lekko i płytko rozświetlił mrok...

W RE:CV X kontynuowany jest wątek tytułowy z RE2. Po wymordowaniu plugastwa i ucieczce z RACCOON CITY, Claire Redfield w ślad za swym nieuchwytnym bratem - Chrisem - udaje się do siedziby Umbrelli w Paryżu, gdzie po rozniesieniu w pył połowy budynku zostaje pojmana i uwięziona na wyspie Rockfort. A wiedzieć Ci trzeba, że zombików tam nie brakuje:)...

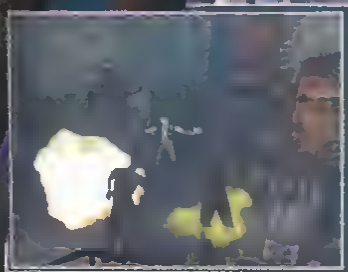




Grę zaczynamy właśnie ową panną, by po kilku godzinach wcielić się w Chrisa, z tym że zachowanie tu ciągłość gry (nie ma zresztą z RE2 podziału na scenariusze). Fabuła momentami jest dosyć naciągana (powrót Weskera), nie "do łyknięcia", czyli właściwie taka, do jakiej RESIDENTy nas przyzwyczaiły:). Początek przygody jest mroczny jak odbyt Szatana, normalnie chce się płać z radości. Totez nieco później zgrzytać zębami trzeba, gdy klima nieco opuszcza z tonu (todzie potwodne i transwestyci suck:), ale i tak cyferia Grazia nie opuszcza. Lokacje robią wrażenie: zalane baraki wypełnione robactwem, prosektorium z Bóg jeden wie do czego służącymi, umazanymi krwią palami i zmniejszający się opodal głębyną, czy też posępna, wypełniona demonicznymi lalkami rerydencja. Miłośc Wśród zastępów bestii chcących wyssać nam krtań pojawiło się kilka nowych rylów, zmiany personalne nie ominęły też obleśnych bossów (szczególnie wymiata uwięziony w podziemiach śmiecznej bazy Nosferatu).

Co się tyczy nowości w stosunku do wersji DC, to doszukiwać się ich można w sekwencjach FMV (jest ich więcej), oraz w przemodelowanej fizjonomii towarzysza Clair - Steve'a (na DC mini twarz niejakiego Dicajdro:). Zaiste gruntowne zmiany:). Oprawa graficzna poszerzała się przez te półtorej roku (niegdyś kopalia zrobi podobieny DC). W stosunku do pierwowzoru, gra jest tu nieco ostrzejsza, a i kolorki żywsze, tyle że nie wyszło to grze na dobre - mało kolorystyka na DC przysłużyła się podbudowaniu mrocznego klimatu.

CODE: VERONICA X to chałemia dobry kawał RESIDENTa, można by zaryzykować stwierdzenie - najlepsza część serii, no dla dumorosłych pogromców zombie, którzy przeszli się na PS2 (nie mając wcześniej styczności z DC) jest dobrym pretekstem do odciążenia portfeli. Mówiąc mniej poetycznie - zaj***cia gra.).



KONKURS
Z WIEDZY O SERII RESIDENT EVIL

poziom trudności: Easy

Pytanka nie powinny sprawić trudności żadnemu pogromcy zombiaków. Do wygrania LIGHTGUN TYPHOON (działający z PS2), multitap do PSXa, oraz dwa stendy na kompakty. Na odpowiedzi czekamy do 31 października. Kupon (do przykiejenia na kartkę pocztową) znajduje się w "Listach".

1)Jak miał na imię gostek rozszarpany przez dobermana w intro pierwszej części RE?
2)W których częściach RE pojawiła się zagadka z galerią obrazów?
3)W którym "residencie" można było obejrzeć powieszony na ścianie plakat ze Street Fightera?

RAM 2 s.c.
DYSTRYBUTOR PLAYSTATION HURT - DETAL
41- 800 ZABRZE tel. /fax (0-32) 376-18-40

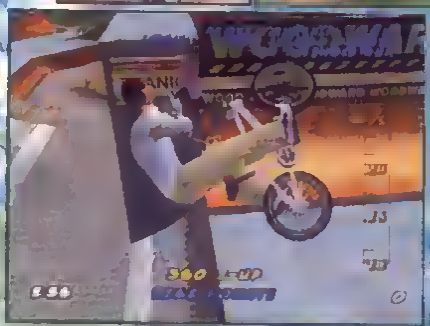
DAVE

MIRRA 2 freestyle bmx

Szanowna Redakcjo, piszę ten list na denku od konserwy, aby przypadkiem nie uległ spaleniu... Otóż ja i moja trzynastoletnia siostra dostaliśmy od rodziców srebrny rowerek z okazji super akoków Adama Małysza. Niestety, pół roku temu, ktoś na ulicy podszedł do nas i powiedział, żeby zamknąć oczy, bo zaraz będzie zaćmienie słońca... Po pięciu minutach, kiedy już je otworzyliśmy, nie było ani tego pana, ani zaćmienia, ani naszego rowerka! Wiemy, że wiesz gdzie on mieszka!! Jak to kto? Jawor oczywiście!"

Tylich listów przychodzi cała masa... Ale co je mogę?! Jawora widziałem tylko raz, a i to okurat wtedy, gdy bolały mnie oczy. A jak Wam żal straconych rowerów, to sobie zapuśćcie jakąś grę o takim BMX-ie, czy innym skateboardzie - nadarza się ku temu świetna okazja, bowiem właśnie ukazał się DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 na Czekoladkę! Szybko, nie? Też się zdziwiłem. Ten pośpiech developera najbardziej widoczny jest w grafice - główny szkielet gry niechybnie przeniesiono z PSX'a. Animacja, fizyka zawodników, prace kamer to stary i dobrze wszystkim znany DMF BMX. Z jednej strony jest więc wporzo, bo wszyscy fani pierwowzoru będą się czuć jak w domu, z drugiej jednak nie można tej pozycji postawić w linii gier nowej generacji...

Tereny, po których przyjdzie Ci śmigać, są naprawdę rozległe. Tak dużą rozpiętością obszarów do czesania trików nie może pochwalić się żadna inna gra! Niestety, obok wysokiej rozdzielczości tekstur i dynamicznie pomykającej animacji, jest to jedyny przebłysk mocy PS2, jaki przejawia się w nowym DMF BMX. Fakt, przyjemnie łączy się kosmiczne skoki na rampach w parku zabaw, wali zakręcone grindy na stacji pociągów towarowych, tudzież beztrosko tnie przez bagienny las, ale to wszystko jest jakieś takie puste (kilka animowanych obiektów, pokroju anemicznych ciężarówek, czy małych łódek, nie wystarczy), momentami bez wyrazu (tekstury nie zachwycają). Wprawdzie designerzy mieli sporo ciekawych pomysłów, ale widać, że przygniotło ich to olbrzymie rozbudowanie levelu - zbyt często odnosi się wrażenie, że nie wiedzieli co z przestrzenią zrobić. No i to widoczne dorysowywanie się obiektów... Ludzie, przecież to PS2 - maszynka wyża tyle, co miesięczna ochrona średniej wielkości klubu przez znaną, wołominską firmę, ghe, ghe! Dobrze chociaż, że zadbano o jako taką interakcję z otoczeniem i czasem jakieś okno można wybić..



MOJE 3 GROSZE

Grafowo jest - rozbitym. To moje zdanie na bolesne, to trzy - trzynaście bolące wrażenie, co do tej gry w "Tekkena" tyle. Grafowo jest jak najbardziej poprawnie - gdzie nie obrócę się bez zawodnika. Mogłoby zgrzytnąć może tyle, że nie do końca udane fizyki zawodników z przedmiotami, ale i to się przełknie. Dźwięk - cud-miód, a skoki (które dorzuci sobie recenzent jakieś) - bosz!

8+

Koos

Na szczęście nowy DAVE MIRRA nie zawodzi pod względem rajcowności. Trików jest jak zwykle tysiące, zadań do wykonania jeszcze więcej, a teraz dodatkowo pojawia się nowy, świetny patent. Otóż wiedz, że w każdym etapie śmigają sobie też inni zawodnicy, z którymi można pogadać! W trakcie takiej gadki kole rzuca Ci nowe wyzwanie, a jeśli temu podołasz - kolejne punkty wbijają się na Twoje konto (bardzo bym chciał zobaczyć w THP3 takie jazdy). Odpowiedni klimat dorzuca jeszcze naprawdę dobrze dobrana muza (The Cult, Rage Against the Machine, czy Ozzy Osbourne dają czadu!). Przed BMX 2 spędziłaś kilka fajnych dni, zapominając o niedogodnościach oprawy... A a Jaworze też już zapominasz... I robisz się senny, baaardzo senny...

PS2 WERDYKT MYSZAQ

GRYWALNOŚĆ: 6

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

8

7

▲ OLDSKULOWE ANIMACJE ▼ GRAFA NIE ZACHWYCA

▲ MINI ZAWODNICY ▼ MOCNE NIEDOCIĄGNIĘCIA

▲ KLIMATYCZNA MUZA ▼ NIE KUPOWAŁ Z POWERA PS2

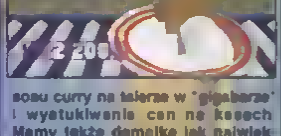
OCENY MR SOFTA NOŚNIK CD

POWER SHOVEL

DAJCIE SIĘ NABRAĆ! :)

Za sprawą ACCLAIM, wydany został, w całkiem zrozumiałym (dla większości Graczy) języku, japoński, arcade'owy przebój firmy TAITO. Mowa o POWER SHOVEL - niekończącej się zabawie z koparkami). Czytelnicy PE mieli już przyjemność zapoznać się z tym tematem przy okazji recenzji gry KENKI IPPAI, w której mogliśmy się zabawić sprzętem budowlanym wywrotkami, spycharami, buldożerami i koparkami. W POWER SHOVEL dostępne są tylko koparki (japońskiego potentata Komatsu), ale nie umniejsza to jednak ogólnej rajcowności wypływającej z zabawy. Gra podzielona jest na trzy zasadnicze bloki: pierwszy - Arcade King - to misje przeniesione, z drobnymi zmianami, z maszyny arcade, podzielone na trzy rodzaje trudności (Beginner Mode), zarąbiste mini gierki (Part Timer Mode) i coś dla starych wyjadaczy (Technician mode). Jest też tryb dla dwóch Graczy, w którym mamy do czynienia z mini gierkami z Part Timer Mode, niestety, ze względu na charakter gierek nie ma Split Screenu. Drugim blokiem jest License King - zdobywamy tu kolejne licencje wykonując coraz to trudniejsze zadania. Tryb-horror:). Trzeci blok to edytor plansz, tak nieskomplikowany, że redaktor HIV, służący do projektowania swoich "questów". Jak zwykle (jeśli chodzi o TAITO) mamy coś na wzór galerii ze zdjęciami, muzą i ruchomymi modelami, w tym przypadku koparek.

O co chodzi w samej rozgrywce? W większości zadań - o kopanie dziur. Jednak koparką można zdziałać prawie wszystko. Zamyka się całkiem rozsądnie: kopiemy najgłębszy dół, najdłuższy dół, najgłębszy i najdłuższy dół (he-hah), rozwalamy domek dziadka z sąsiedztwa, rozkruszamy skałę tamującą wyjazd z tunelu. Możemy nawet ratować miasto przed zalaniem lawy. Ot, codzienna praca operatora koparki. Ale co powiecie na wyławianie żółwików z basenu albo na zabawę w "Irritating Stick" przy pomocy ramienia koparki? To jeszcze nic! Zabija nalewanie sosu curry na talerze w "gigaberze" i wystukiwanie con ne kesech. Mamy także demolkę jak największej liczby domków, niszczenie lukusowej limuzyny i rozwalanie atakujących nas dziwnych, fioletowych stworków (żywią się koparkami czy co?!:). Jednym słowem - odlot! Wszystko "ubrane jest" w całkiem niezłą oprawę graficzną (jednak to nie jest to, co w wersji arcade); zdarza się co prawda, że kamera wędruje się nie tam gdzie trzeba i zobaczymy jakieś zalamujące się polygony, lecz niezwykle rzadko. Jeśli jesteśmy przy kamerze, to mamy dostępne jej cztery rzuty. Całość okrasza zajebista muza - typowe "głupie" japońskie kawałki z mnóstwem darcia ryja i niezrozumiałych odgłosów - i zabawny Majster (ten to ma ryj!). (...) Ciekawostka: ta gra w Japonii nosi tytuł PAWAA SHOBERU NI NOROU i jest częścią wielkiej rodziny "de GO!" Wreszcie doraśtamy do "głupich" japońskich gierek. Mam nadzieję, że będziemy raczeni coraz większą ich liczbą w wersjach "zrozumiałych". Bo wtedy okazuje się, że nie są one wcale takie głupie!



MOJE 3 GROSZE

Czego to ci ludzie nie wymyślą... "Koparkiada" ze sporu, całkiem urozmaicona i gwarantująca sporo zabawy. Do starzenia, choć początkowo trudno się w nim połapać. Idzie się przyzwyczaić. Ma doskonałą grafikę, a japońskie piosenki umilają pracę w dół. Można zostać wkręcony jeśli ktoś lubi przemysłowe - bez rajcowne klimaty. Cóż, pozostaje nam tylko życzyć na symulator dyrygowania kolejką:). [Koko]

6+

WERDYKT

LOKI

GRYWALNOŚĆ 6

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

7

▲ KOPARKI (KTÓRE JEDNAK NIE KOCHA :)

▼ POZIOM TRUDNOŚCI W NIEKTÓRYCH MISJACH

KONKURS

kupon konkursowy w dziale LISTY

poziom trudności: Hard

dla miłośników niezrozumiałych, japońskich gierek:)...

Należy do każdej gry przyporządkować ewentualną jej treść (np. H-B), a żeby nie było za łatwo - wśród "treści" jest jedna niepoprawna. Na zwycięzców czekają cztery maty taneczne do PSX. Dodatkowo wśród osób z poprawnymi odpowiedziami wylosuję delikwenta, który otrzyma MEGA HIT (sic!) ufundowany przez Teruo (speca od konsolowego undergroundu). Oryginalny Windows '98... w czeskiej wersji językowej:). Na odpowiedzi na kartkach pocztowych czekamy do 31października. Kupon znajduje się w dziale Listy. [loki]

A. Crane Master Ninarou! Kenki Ippatsu! B. Densha Daisuki C. Kitchen Panic D. Gatan Goton E. Le Concert pp pianissimo F. Tenkuu no Restaurant G. Maestro Music

1. symulator orkiestry 2. kuchenna platformówka 3. symulator pociągu 4. symulator dźwigu 5. symulator dyrygenta 6. symulator koparki 7. kulinarna multiplejerówka 8. symulator pociągu

DEP GAMES PRO
SPONSOR NAGRÓD
ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 MIKOŁÓW tel. (032) 22 63 379

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

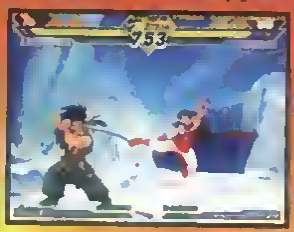
ŁUBU-DUBU! ŁUBU-DUBU! ŁUSU-DUBU-DUUUUUUP!!!!! Drzeł wylądował, bynajmniej nie łamiąc sobie po drodze skrzydeł CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 Prawdziwy test PleyStation 2 w dziedzinie grafiki 2D.

Dwóch gigantów świata sprite'ów tłuczących się po mordach - CAPCOM oraz SNK - już raz wprawiło wszystkich w osłupienie, wydając wspólnymi siłami cross-over skupiający w sobie wszystko co było dotąd najlepsze w bijatykach 2D tych firm, zaspokajając żądze fanów bardziej niźli Mega Kubełek Colonela ofiarowany kloszardowi na dworcu Pierwsza część CvsS ukazała się tylko na automatach i DC. Teraz uderza kontynuecja, za cel obierając sobie także Trzecią Przestrzeń Plejstejszyn Tu (Welcome... in... the Third Place!)

MINISTER ROZRYWKI I BEZPIECZNEGO TŁUCZENIA PO MORDACH OSTRZEGA: CAPCOM VS. SNK 2 szkodzi zdrowiu. Długotrwałe granie prowadzi do opuchlizny na lewym kciuku i narusza podstawy kości tego palca.

UWAGA: nie siedzieć blisko telewizora, zachować bezpieczną odległość od przegrywającego Gracza!

Już na samym początku tytuł powala czymś bardzo szczególnym - ilością postaci. OOOuuuUUU OEEEZZZ!!!! MANI!!! Wiecie, ile jest teraz dostępnych postaci? Trzydzieści? MAŁO!!! Czterdzieści? MAŁO!!! Pięćdziesiąt? MAAAAAAŁOOD!!! No może troszkę mnie poniosło - tak naprawdę to pod naszą opiekę zostaje oddanych 48 fajterów (po 24 na stronę obu firm) Wojownicy pochodzą z takich gier jak kultowa seria STREET FIGHTER (od SF do SF III!), FINAL FIGHT (1 i 2), KING OF FIGHTERS (`94 - `97) FATAL FURY (1 - 3), ART OF FIGHTING (1 i 2), DARKSTALKERS, SAMURAI SHODOWN czy ciepłutkiego jeszcze LAST BLADE 2. W odniesieniu do pierwszej części CvsS, grono walczących powiększyło się m.in. o znanego Kyosuke, Rocka Howarda z rewelacyjnego, nadchodzącego na Dreamcaste GAROU: MARK OF THE WOLVES, gigantycznego Chenge (z pomocnikiem.) dzierżącego w łapach potężną kulę na łańcuchu, czy dwójkę zawodników uzbrojonych w bardzo ostre miecze - Haohmaru (YES!!!) i Hibiki Swoją obecnością zaszczycili nas także kubański najemnik Rolento, czy też dwójka Radosnych Chłopków, sztandarowych kleunów - Dan Hibiki i Joe Higashi Grać też można jako "The White Dragon of the Winds and Clouds" - czyli Yun z SF III, jego brat bliźniak, "The Blue Dragon of the Gale", Yang też zaznacza swą obecność w CvsS 2, dołączając się przy jednym z Super Combosów Yuna (to tak jak Mysz i jego brat bliźniak w trakcie zadym.) Zróżnicowanie wojowników jest PRZE-OL-BRZY-MIE, występują tu postacie, którymi należy grać zupełnie inaczej, niż resztą Największa fanatycy będą płakali ze szczęścia, widząc nowe ciosy pododawane do znanych postaci, wykonywana za pomocą tym razem sześciu, a nie czterech różnych przycisków. Niestety, nie każdy nauczył się czegoś nowego - z jednej strony mamy Ryu o niezmienionych zagraniach, z drugiej Kima, który poza nowymi specjalami dostał też nowe ciosy standardowe, wyprowadzane z obu postaw!



Ale to jeszcze nie wszystko! Przy okazji części pierwszej CvsS pamiętnym gestem było to, iż można było wybrać jeden z dwóch systemów walki Teraz ilość "grooves" zwiększyła się.. Do ilu? Trzech? MAŁO! Czterech? MAŁO!! Pięciu? MAŁO! MAŁO!! MAŁOOO!!! Tym razem mamy do wyboru AŻ SZEŚĆ "GROOVES" - C, A, P (czyli CAPcom), S, N, K (czyli SNK:)!!! Oprócz tych znanych z pierwszej części CvsS, mamy tu m.in. wariację T.O.P. i Just Defend Systems z GAROU MOTW, V-ISM z SFA, Criticale oraz Power Max z KOF-ów i SF III ze swymi cudnymi parries! WAAHAAA HAAA HAAA!!!!! Okrzyk radości, przeogromne zróżnicowanie i żywotność gry przedłużona do granic!!! Tym bardziej, iż pojedynki można toczyć w klasyczny sposób ("1 on 1"), bądź też w trzyosobowych drużynach.

Zmieniono "Ratio System" - zawodnicy nie są odgórnie podzieleni na klasy! Wybiera się od jednej do trzech postaci, a następnie rozdysponowuje pomiędzy nimi 4 punkty "siły". Możesz więc grać jednym fajterem napowerowanym bardziej niźli Gamera po zażyciu upgrade'owanego Red Sulla, bądź też trójką postaci, z których dwójka to "jednostrzałowcy", jakich pełno w ostatnich czasach w Polsce, a tylko jeden "daje radę" w miarę trzymając się na nogach. Żyć, nie umierać, tłuc i eksperymentować w nieskończoność!!!

KONKURS
Z WIEDZY O GRACH CAPCOM I SNK

CAPCOM VS SNK 2 to kwintesencja świata mordobić 2D. Mało tego - jest tu też pewna niespodzianka: jeden z zawodników pochodzi nie z bijatyki 2D, lecz 3D! Pytanie brzmi: który z wojowników zadbał po raz pierwszy "opieszałoty" - wiadnie przy okazji CAPCOM VS. SNK 2 - i z jakiej gry pochodzi? Odpowiedzi przesyłajcie na kartkach pocztowych z kuponem (do 31 października). Na zwycięzców czekają 2 oryginalne gry na PS2.
Kupon znajdzie się w dziale LISTY.

World Games

PUDELEK 18 05-303 Mińsk Maz. 8
ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

SPONSOR NAGRÓD

Od strony graficznej - TEST ZDANY ZNAKOMICIE!!! DC i PS2 poradziły sobie idealnie z konwersją z automatu - animacja, rozdzielczość, EFEKTY SPECJALNE i animacja - wszystko tip-top, a do tego praktycznie nie ma czasu dogrywania (w obu wersjach!!! Jako kart. wersja - przepiękne! Jednak gra sama w sobie budzi pewne zastrzeżenia... Po pierwsze - rozdzielczość. Owszem, tła są w hi-resie, ale postacie - nie:(Animacja - standardzik, który trzyma się daleko za SF III... A szkoda... JA CHCĘ GRY O ROZDZIELCZOŚCI GUILTY GEAR X I ANIMACJI STREET FIGHTER III!!! Tak w sumie się cieszę bo ogólnie rzecz biorąc - gra wygląda pięknie, zachwycając masywami poligonów wiadowanych w tła, bajeczną kolorystyką i fantastycznymi efektami towarzyszącymi starciom - oglądanie rozhukanego Hachimaru (TERAZ to on ma dopiero FRYZURĘ! Który fan zrobi sobie taką?!) w starciu z szalejącym niczym demon Shin Goukim (Evil Akuma - zabójca doskonały!) na szczycie pagody w strugach deszczu przyprawia o bicie serca... Aha - jeszcze jedno... Plansze. Niestety, niektóre z nich są bez klimatu... Z drugiej jednak strony, wspomniana wyżej scenerie walki w deszczu kwalifikuje się do najładniejszych, jakie można ujrzeć w bijatykach 2D. Moim zdaniem trochę przesadzono z ladowaniem poligonów w tło - dużo bardziej podobają mi się tła z GGX, czy pierwszego CvsS.

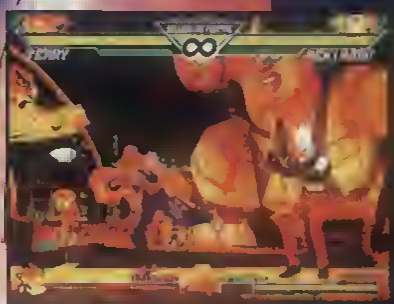
Moi drodzy miłośnicy bijatyk 2D - łykać tę pozycję OD ZARAZ!!! A skąd wiem, że jesteście miłośnikami bijatyk 2D? Heh - nikt inny nie doczytałby tej recenzji do tego miejsca.). Szkoda tylko jednego - tryb gry on-line zostanie chyba wyłącznością Japończyków... Yatta!

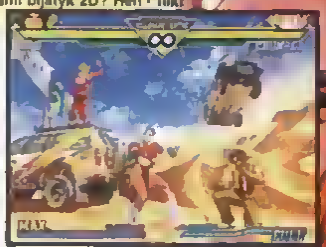
MOJE TRZY GROSZE

Mimo i gra jest mocno zbalansowana (6 wariantów postaci), ma dla graczy pewien mi... mie. Absolutnie nie dorównuje swoimi poprzednikom. Za ale wspomnę jest 6 tryb z serii SF. Przede wszystkim nie podoba mi się wprowadzenie do mordobić 3D trójwymiarowych tel i innych pomysłowych dodatków - po czyści zabija to duchu tego typu gier. A jest to CAPCOM VS SNK 2 "middle" a opinia mi nie podobały. Na szczęście rozgrywka nie zawiodła i zadziwiła to mimo) wszystkie pomysły, które przewidziały się przez te wszystkie lata w szufladach CAPCOMu. Ale jak wspomniałem powyżej - wolę SF 3: 3rd STRIKE i 45 ALPHA 3rd...

8-

Kajot





WERDYKT KALI

CAPCOM BIJATYKA

GRYWALNOŚĆ 8

GRAFIKA 7

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- PRZEPI... TRYBÓW
- JAKOŚĆ KONWERSJI
- NIE NUDNA BĘDZIE OBOWIĄZ...

MINUSY

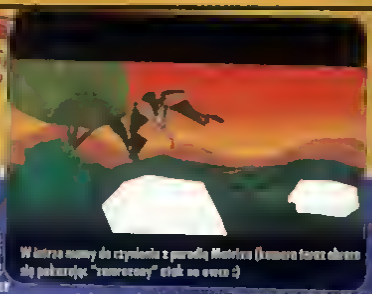
- PC
- BRAK 60 FPS

OCENY: HIV 8 MUTTI 7

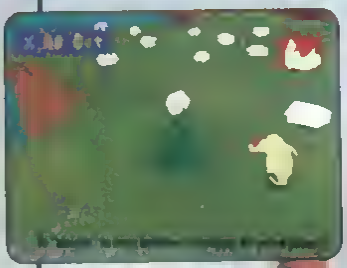
NOŚNIK CD

9-

SHEEP DOG 'n' WOLF



W imię mamy do czynienia z parodią Matrixa (i mamy teraz okazję pokazując "zamrożony" strzał na ekranie :)

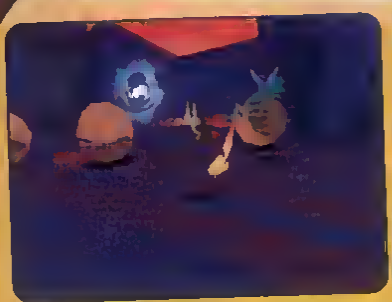


Nie wiem, jak zacząć; bom jest chłoiernie zamotany i mózg mi wraz z buraczkami na spacer wyszedł... Nie spodziewałem się, że poczciwego PSX'a stać jeszcze na pośmiertne konwulsje. Ba, konwulsje są tak potężne, iż wieko trumny się podnosi, a płyta nagrobna wykazuje tendencje do pękania! Zamiana trupa w zombie odbyła się dzięki firmie INFOGRAMES i grze SHEEP DOG 'n' WOLF. Bo pozycja to doskonała - nie waham się napisać tego już na wstępie. Więc dlaczego Alien nie przyznał na recenzję dziesięciu stron? Ściana, odłóż tę maczugę, już przestaję...

Kojarzysz grę BUGS BUNNY: LOST IN SPACE (PE#23/24)? Albo SUGS BUNNYSTAZ: TIME SUSTERS (PE#41)? Sądzę, iż bazę kumasz doskonale, gdyż swego czasu dały nieźle popalić platformówkowym fanatykom. W obu tych tytułach swe brudne pałuchy maczali koleżkowie z INFOGRAMES, dając czadu konkretnie, wszak pozycje to były jak najbardziej pozytywne. Firma umiejętnie i z rozwagą wykorzystuje licencję warnerowego Looney Tunes, a efekty przechodzą wszelkie oczekiwania. Co ciekawe, kolejne gry utrzymują tendencję zwyżkową, toteż siłą rzeczy SD'n'W jest po prostu skazane na sukces.

Kojot (vel Wilk) trzodę robi nieprzeciętną, na bakier jest z prawem i niekiedy ma psychiczne pomysły. Wynika z tego, że luzak z niego konkretny, choć o angaż w PE się nie starał).

Tym razem nie mamy do czynienia z platformówką. Raczej z grą przygodową ze "skakanymi" elementami. Pod kuratelę naszego pada zostaje oddany kojot Willy (a właściwie wilk Willy, gdyż tu w tej formie ów koleżka występuje), wciągnięty przez kreatora Daffy'ego w wielki show telewizyjny, którego nazwa jest jednocześnie nazwą gry. Willy z chęcią przystaje na warunki, jakie przed czynnością, którą będzie musiał wykonywać jest kradzież owieczek z pastwiska nadzorowanego przez psa pasterskiego - Sama. Każdy level to jeden zwierzak, którego należy dostarczyć na oznaczone miejsce. Ów prosty, wydawałoby się, motyw w rzeczywistości daje Graczowi ostro popalić. Programiści zapodali patenty, których zdrowy na umyśle człowiek nie byłby w stanie swym rozumem objąć, a co dopiero pojąć! Teraz już wiem, dlaczego to właśnie ja dostałem tę recenzję:). Wyobraźcie sobie na przykład następujący quedlik - na jednym z etapów, Sama należy wyprowadzić w pole za pomocą czarodziejskiego fletu, co owocuje zdobyciem owieczki - prosta sprawa. Na kolejnym levelu ponownie znalazłem wspomniany instrument, toteż szybko odnalazłem kundla i znów zacząłem mu grać. Wyobraźcie sobie moje zdziwienie, gdy koleś wyjął zatyczki z uszu i wypluł Willy'emu soczystą fangę w nosi inny przykład - podczas Tutorialu, nieformalnej pierwszej misji, ścigamy się ze Strusiem Pędziwiatrem. Willy dopiero co mija linię startu, gdy nagle przejeżdża go ciężarówka, pa chwili przyjmuje na siebie kowadło, a gdy w końcu się zbiera, na dokładkę dostaje jeszcze w beret z fortepianu. Wjeżdża pianina z napisem "Game Over", a Gracza ogarnia konsternacja. Po chwili wszystko "odkręca" Daffy i wreszcie można rozpocząć wyścig. Mówię sobie: "Koniec jaj!" - i zaczynam biec za Strusiem. Gdy ten ohręca w lewo, skręcam za nim... Łup! Lita ściana z namalowaną trasą, jak w kreskówce... Co tu dużo gadać - jeszcze nigdy grając na PlayStation tak się nie ubawiłem. Swoją cegiełkę do dobrego humoru dorzuca też Daffy, w specyficzny dla siebie spo-

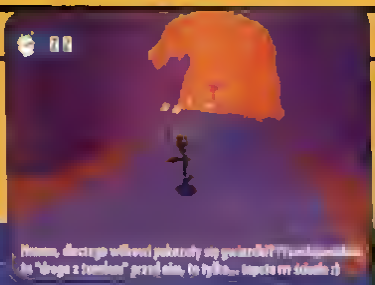


MOJE TRZY GROSZE

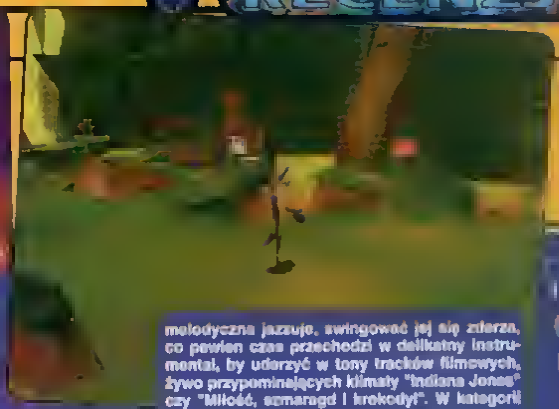
Oglądając "Kotka i Sama" w akcji, zaczynam się zastanawiać ze potrzeba. Wykorzystano te od groma rozwiązań, doszczętnie znanych z kreskówki pełnometrażowych (przeważnie owczych). I nie wyjdź sobie, że to jakaś głupia gra dla dzieci, bowiem trzeba naprawdę ostro rozejść szarą. Wyj***ste odtwórczowanie, a i grafika, pomimo swej prostoty, wypada nieźle. Gra jest świetna, nawet biorąc z PS2 chwilowe poszły w odstawkę...

9

Kojot



Hmmm, dlaczego wilkowi pokazały się gwiazdki? [Tłumaczenie to "droga z tumbas" przyp. tłum. to tylko... tajemnica szamana :)]



wiania przez niego niektórych słów wywołuje mimowolne zwolnienie zwieraczy pod wpływem śmiechu. Albo wspomniany Tutorial - tłumaczenie zasad gry przez kaczora wygląda w następujący sposób: >Jeśli zdecydujesz się iść za mną - a któż by nie chciał - naduś "kwadrat"; by skoczyć...<. Powtórzę się, ale naprawdę warto zaakcentować to ponownie - przy SG'n'W będziesz trzeszczeć się jak nigdy. W Redakcji, słuchając wywodów Daffy'ego, niemal popłakaliśmy się ze śmiechu, a intro rozpoczynające grę oglądaliśmy mniej więcej pięć razy!!!

Łapanie owieczek również w niczym nie przypomina schematycznych szablonów znanych z innych gier. Wspomniana gra na flecie to pikuś przy późniejszych miejach. W jednej na przykład w żaden sposób nie mogłem dostać się na wyższą platformę. Kombinowałem na wszystkie sposoby - i nic. Chodziło o użycie zegarka, który zniknął zaraz na początku. Dzięki temu zostałem przeniesiony w przeszłość, gdzie w zaznaczonym miejscu znalazłem jakieś dziwne ziarenko. Po powrocie do "teraźniejszości", zamiast ziarenka zastałem rosłe drzewo po którym mogłem się wspiąć na wyższy poziom. Prawda, że proste...? Poziomów jest kilkanaście, a odkrywanie ich tajemnic to wielka frajda. Łatwo jest zaciąć się na kilka godzin w jednym miejscu, po czym na drugi dzień zagrać ponownie i rozwikłać zagadkę za pierwszym podejściem.

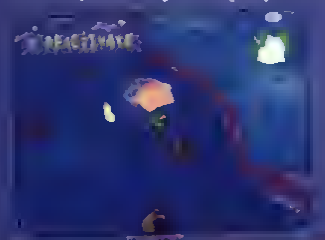
Grafika w konfrontacji z zastosowanym w pieczowej wersji celshadingiem nie ma większych szans; należy jednak wziąć pod uwagę możliwości PSX'a. Jest naprawdę nieźle: tła, niemal żywcem przeniesione z kreskówki, prezentują się całkiem pozytywnie. Pomyślcie, owszem, przydałoby się więcej polygonów i zastosowanie cieniowania, ale co najważniejsze - całokształt jest czytelny, no to głównie chodzi. Inna kwestia to dźwięk. Ten jest po prostu doskonały! Pamiętacie muzykę towarzyszącą przygodom Willy'ego? Parę prostych sampli na krzyż nie przeszkadzało, bal, wręcz potęgowało nastrój. Specjaliści od wrażeń słuchowych z INFOGRAMES pojechali ostro, muzę zapodając niekonwencjonalną jak na grę tego typu. Świetnie nawarstwili różnorakie klimaty muzyczne, jakby wrzucając je wszystkie do miksera. I wiecie co? Powstałym koktajlem miło mi było się zachłystywać. Na początkowych levelach linia melodyczna jazzuje, swingować jej się zdarza, co pewien czas przechodzi w delikatny instrumental, by uderzyć w tony tracków filmowych, żywo przypominających klimaty "Indiana Jones" czy "Miłość, szmaragd i krokodyl". W kategorii "nie firmowanych" przez żadną kapelę czy formację podkładów, SHEEP DOG 'n' WOLF to bezsprzecznie pierwsza liga.

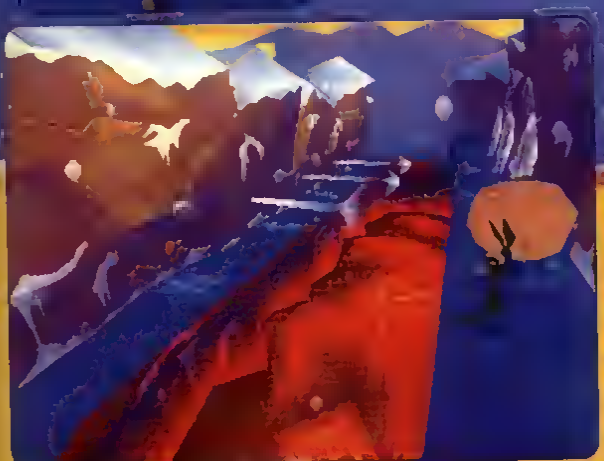
Zalet piękna to gra, która wciąga Gracza stopniowo, z każdym etapem coraz bardziej. Gdy na początku nie radziłem sobie z zagadkami, wcale nie ogarniało mnie zniechęcenie - wprost przeciwnie, byłem gotów spędzić pół dnia biegając w jednym miejscu i na wszystkie sposoby kombinując. Gdy wreszcie dochodziłem do sedna i udawało mi się przejść dalej, nie posiadałem się z radości. A rozwiązanie okazywało się najprostszym banałem: "Jak mogłem na to nie wpaść?" - myślałem później, waląc głową w kaloryfer. Grając bez opisu, pozycją tą można

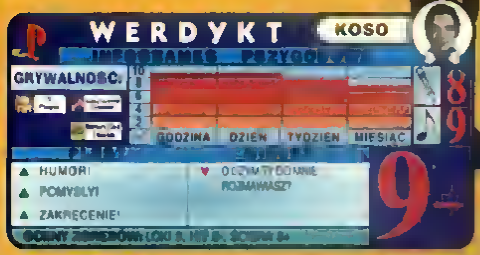
Kojot tym razem bez Strusia Pędziwiatra, za to z psem pasterskim - Samem, co to chamem jest wybitnym.

się cieszyć bardzo długo, cierpiąc przy tym wiele radości. Wszak to jest w grach najistotniejsze. Nawet jeśli nie czujesz klimatów "Zwariowanych Melodii" i nie przepadasz za przygodówkami, to zapewni Ci sporo rozrywki - za to ręczę lewym uchem i gotów jestem podpisać wszelkie cyrografy.

Cóż, pozostało tak zwane podsumowanie. W tym przypadku mijające się z celem, gdyż chyba już wszystko zdążyłem napisać, a Ty zapewne jesteś w połowie drogi do sklepu, albo właśnie zacząłeś futować sprzedawcę:). Ale nie namawiam Cię na kupno - potraktuj to w kategoriach nakazu, hehe! Adekwatne byłoby, gdybym w tym miejscu naskrobał coś jeszcze o możliwościach drzemiących w PSX'ie, jego ukrytej alle itp. Nie zrobię tego jednak - wszak SHEEP DOG 'n' WOLF dokumentuje ten fakt za mnie.□



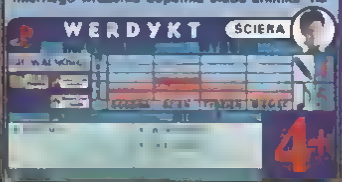




OPIS W NASTĘPNYM NUMERZE*

*o ile nie wybuchnie World War III :)

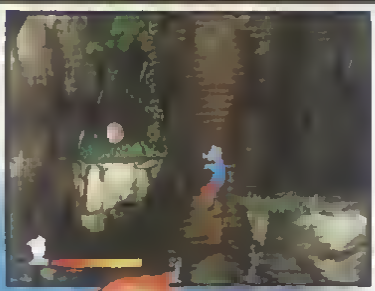
Zostałem wrzucony HIV, a Ty się nie śmiej, bo to Twoje wina. Enyłej... Z czym wyskoczyło INTOGRAMES? NICK TOONS RACING to z założenia taki CRASH TR dla Graczy w wieku od 8 do 10 lat. Za kierownicami pojazdów przypominających wanny, trumny, kosiarki i inne syfy zasiadły Patrick, zwane także Rugratsami, oraz inne krasy z bajek, których na szczęście nie mam czasu oglądać. Tryby: 3 dla jednego Gracza (Cup, Time Trial, Race for Fun) oraz 2 dla dwóch (Cup i Vs) - nic godnego uwagi, tym bardziej rajcownego. Trasy są mało ciekawe, krótkie, niskokompikowane, a do tego szaraki i brzydkie. Brzydkie są przede wszystkim tekstury: nie dość że słabej jakości, to na dodatek kolorystyką zajmował się chyba daltonista. Dość miernego wrażenia dopełnia słaba animka na



moje oko jakieś 15 FPS-ów oraz niby zabawna melodyjka z nielicznymi pseudo efektami specjalnymi (śmiechami-chichami). Zabawę ratuje grywalność, bo trzeba przyznać, że dzieje się, oj dzieje. Power-upów jest mało, ale przeciwnicy nie próżnują i oprócz kręcenia sterem, poczytają nam sporo "niespodzianek", ot, na przykład metalowy kubeł na śmieci, który ląduje nam na głowie i przez chwilę ekran robi się ciemny. Zresztą jazda jest bardzo "kontaktowa" - jak bysmy nie ciągnęli, to i tak obok nas ktoś jedzie i drze pysk. Szkoda, że gra jest dość wolna i mało dynamiczna, bo inaczej mogłoby coś z tego być. Sterowanie ("model jazdy" to za dużo powiedziane) jest proste jak drut, dajesz w prawo - jedziesz w prawo, wciskasz L1 - skaczesz, R1- używasz power-upa. Koniec.
Mam to podsumować? NTH to wyścigi gartów dla dzieci z Krajów Trzeciego Świata. Zauważyłem, że ostatnio PSX'owi trafiają się same syfy dla przedszkolaków, gry dla dziewczynek, szachistów karciarzy, kierowców bombowców oraz śluzerzy pił nasadowych do tokarek ozdobowych. Czy tak już pozostanie? A może po prostu producenci wychodzą z założenia, że wszyscy prawdziwi hardcore owcy sprezentowali swojego Szaraka młodszemu rodzeństwu, przesiadając się na platformy Next-Gen... Kaprawe założenie.□

Komiks francuski cechuje się ciekawą kreską, moim zdaniem nie rasującą w Europie konkurencji. O ile jednak taki, dajmy na to, "Thorgal" to ukłon w stronę realizmu, tak przygody Tin Tina, jako że są przeznaczone głównie dla młodszych czytelników, rysowane są przystępnie i prosto (ale nie prostacko). Co ciekawe, ten dziennikarz, detektyw i łowca przygód w jednej osobie liczy sobie już ponad 70 lat (!), czym żaden Peter Parker czy inny Clark Kent poszczycić się nie może. Nic też dziwnego, że powstają gry z jego udziałem i - za cieszy - na miane padaki wcale nie zasługują.

Jak zapewne zdążyłeś się domyślić spoglądając na screeny, TIN TIN DESTINATION ADVENTURE to klasyczna platformówka "2 i pół D". Konstrukcja leve i jest prosta jak cywilizacja mongolskiego koszykarza - naparza się w jednym kierunku a jedynym obowiązkiem jest zbieranie po drodze monet z wizerunkiem Miloua (w angielskim wydaniu komiksu - Snowy), psa głównego bohatera. Ominięcie choćby jednej oznacza konieczność rozpoczęcia etapu od początku. Zdarzało mi się to nadzwyczaj często, głównie przez skopane sterowanie, które na kilku etapach znacznie utrudnia zebranie monet (choćby podczas wyprawy motorówką kiedy bilon leży niemal za ekranem i nie sposób go sięgnąć.

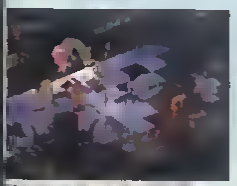


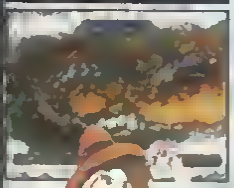
Nie wspomniałem nic o fabule... bo takowej po prostu nie ma. Ot, podczas gdy profesor Calculus pokazuje przyjaciołom skonstruowany przez siebie telewizor, Milou zasypia i przypomina sobie wszystkie perypetie jakie z Tin Tinem przeżył. Można rzec, że fabuła jest swoistą kompilacją najlepszych przygód bohaterów Herge'a, gdyż poszczególne misje są oparte na pięciu zeszytach z tej słynnej serii (m.in doskonałym "Red Rackham's Treasure"). Co cieszy, to fakt, że programiści pozwalają Graczom wcielić się nie tylko w postać Tin Tina, ale również Seraphina Lampiona (oka Jotyena Waggy) i kapitana Haddocka. I choć gre wybitna nie jest, fani mogą ze spokojem dodać dla ocany ogólnej jedno oczko.

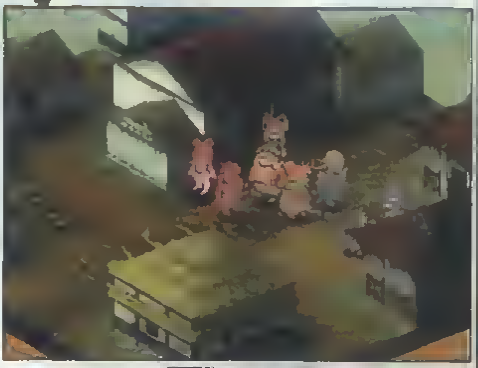
Był raz sobie mały Mojżesz, który uwielbiał spływy kołyskowe pobliskim potokiem. Na jego nieszczęście, jak to już gdzieś napisano, podczas jednego z takich spływów przyuważyła go księżniczka i chwyciwszy razem z kołyską zaniosła do pałacu, aby uczynić swoim synem. Hmmm... może to nie do końca prawda z tą księżniczką, gdyż indywiduum, które przechwyciło małego Mojżesza (w sumie nazywał się Genjo, ale to szczegół) było pomarszczone, kompletnie łyse (jeśli nie liczyć długiego włosa wystającego z brody) i bardziej przypominało starego mnicha, niż szlachetnie urodzoną niewiastę, ale kto by się tam przejmował takimi drobiazgami)... W każdym razie, po 16 latach zmywania naczyń i zamiatanie klasztornego - e, przepraszam! - pałacowego dziedzińca, młodemu bohaterowi ukazało się jakieś dzienne widziadło i pod groźbą spowodowanie zaniku wiadomych narządów nakazało mu udać się w długą, bezsensowną podróż, obfitującą w ratowanie przydrożnych wieśniaków i inne tego typu pozytywne duperele. Tak się zaczęło SAIYUKI JOURNEY WEST.

KOEI jest firmą lubującą się w grach strategicznych z akcją umiejscowioną na terenach feudalnych Chin i okolic. Tym razem goście pokusili się o utrzymanego w baśniowym stylu (oczywiście związanym z chińską kulturą), taktycznego aRPeGa wzorowanego na FFT, a właściwie pod wieloma względami będącego totalną

SAIYUKI
Journey West





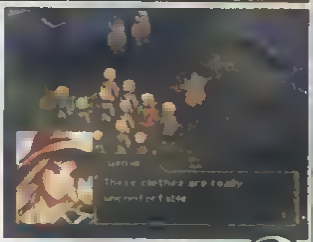


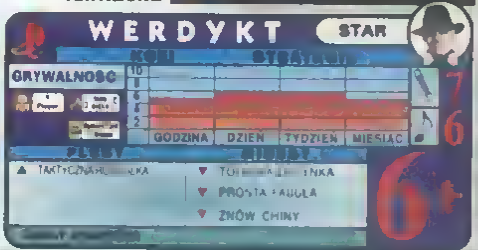
zrzynką z tego tytułu. Mamy więc podstawy, trójwymiarowy obszar walki, podobnie wykonane sprite'y postaci, zbliżony (uproszczony) system walki i poruszania się pomiędzy lokacjami. Główny bohater, lub nawet bohaterka (możemy dokonać wyboru (dziewczyna w męskim klasztorze?)), oczywiście nie wędruje sam - towarzyszy mu grupa "wynalazków" KOEI - tzw. Zwierzoludków - Were, czyli ludzi potrafiących przemieniać się w bestie, których przyłącza po drodze i wraz z nimi ratuje wieśniaków, rozwala potwory itd. Standard - fabuła tej obdarzonej dziewczęcym tytułem gry jest prosta i przewidywalna, a system rozbudowany o nieskomplikowane elementy (czary, summony itp.) - taki to FFT dla dzieci. Oczywiście jak na czas i miejsca działań przystało, mamy tu multum zapożyczeń z mandaryńskiej bóstwo-logii, jak również nazwy własne odpowiadającą ówczesnej geografii politycznej.

Oprawę graficzną tej gry należy uznać za dobrą - prezentuje podobny poziom, co tytuł z którego została zerżnięta, chociaż jest jednocześnie bardziej "cukierkowa". Postacie obdarzone zostały dużą ilością klatek animacji, efekty specjalne wiją po oczach feerią barw, a niektóre tereny walk zaprojektowano w dobrym stylu (ale tylko niektóre). Co do muzyki, powiem jedno - jeśli ktoś lubi orientalne klimaty, to może mu się spodobać, w przeciwnym razie - po jakimś czasie wkurzony wyłączy lub przynajmniej ściszy ów "background music".

Śmieszna to sprawa, kiedy główny bohater jest kimś w rodzaju chińskiego Mojżesza, ale wyraźnie cierpiąca na brak nowych pomysłów KOEI lepie się wszystkiego, czego tylko zdoła. SAIYUKI JW może się spodobać, głównie tym osobom, które nie miały styczności z powstałymi wcześniej, znacznie lepszymi oRPeGowymi strategiami, typu FINAL FANTASY TACTICS lub choćby VANDAL HEARTS 1 i 2. Powstanie tego tytułu najwyraźniej wskazuje, że nadeszła pora na wykorzystanie mocy PS2 do tworzenia tego rodzaju gier. I oby jak najszybciej tak się stało!

Totalna zrzynka z kultowego FFT i w sumie nie byłoby tak źle, gdyby nie zbyt prosta fabuła i chiński klimacik.





Piła

Wiem wszystkich zwolenników serii w naszej jaszczy, którzy zaprzyjaźnili dwudziestu się czasami wspomnianej nr. GT3 oprócz tego jak najchętniej "wracają" gier do dachy" np. pomoże kilka wskazówek w tematach tuningowania pojazdów które to opcja jest standardowym zestawem tutt. Przy okazji pragnę zauważyć, iż tutaj oddaj poradnik powstał w wyniku prób i dla tych wszystkich, którzy o tuningowaniu jako takim nie mają pojęcia, zatem zaawansowani chwilę nas mogą pogardzić. I żeby nie było nieporozumień, nie jestem mechanikiem, jedynie zajmuję się tym z entuzjazmem popularyzatorym w grach, także proszę o wyrozumiałość, gdyż w komunie wiadomości i problemów w kilkoma pojazdów pojęcia wiem ogranicznie i na liczby stanowi w "garażu" (Ano nie daje oznak życia od dłuższego okresu czasu z kilkoi Gamera nie jest w stanie podłyść się nad składem zadnego z pojazdów montowanych seryjnie - pomoc nie starcie mu udzielać.) W następnym poradniku" zamieszczam garść podstawowych informacji od dostępnych części, a także pro zwrotnej konkretnie ustawienia, które jak domniemywam, na tym etapie gry dadzą podstawy do wzięcia się w kimat [redacted] systemu. Bo prawda jest taka, że w wers GT należy probować, probować i jeszcze raz probować... Powodzenia!

PÓŁAUTOMAT RAZ JESZCZE

(dla w pełnowo kapowych)

W poprzednim numerze opisałem, najlepiej kolejność jak postępować, między półautomatyczną skrzynią biegów pozwalającą na krzywanie swojego na poszczególnych biegach. Co skutecznie większość z Was zrzucił zmiany dotychczas tegoż mechanizmu lecz ten otrzymałem również wiadomość telefonicznie z pytaniem, jak skonfigurować klawisz odpowiedzialny za tą wybryk. No i mi je wam poczęć klawisz i wiadomy? Tako mogę mogę, więc i pomogam, wiemiąc przy okazji, iż problemu nie odnotowałem.) Otóż w menu opcji "Key Configuration" pod klawiszami "L2" i "R2" znajdują się przypisane standardowo mogą "Shift down" i "Shift up" czyli odpowiednio za redukcję/zmianę na wyższy bieg w przypadku korzystania z manualnej skrzyni biegów. Wydawało mi się oczywiste, iż pod nie podane tego, wyodrębnia mi to warte, iż wiesz podręczenie do "ustawienia biegów w automacie". Jednakżem wybór nas uzyskiwanym nie jestem przypomnienie, iż aby np. "przeczepić" bieg o jeden, należy klawisz i przytrzymać (i nie puszczać!) klawisz "R2" przed tym, jak wciśniesz lub akceleratorze ewentualnie czerwone pole (w tym przypadku na trzecim biegu)! Życzę miłej zabawy przy ciągłej regulacji zapoznanie się z możliwościami kolejnego menu co do tyknięcia biegów - przegrywa kolejny się wyżami składu i składamy się wiem (charakterystyczne dźwięki się składu) na nie wpływa pozytywnie na osiągi! I mam nadzieję, że tym razem wszystko jest jasne.

TUNING (Tune Shop)

II. SUSPENSION & BRAKES [redacted]

(zawsze z resu - konwulsja)

Cóż by nie mówić, są to najczęściej stosowane elementy w wyścigach samochodowych. Nawet najbardziej dopakowany silnik na nic się zda, jeśli nie dysponujesz odpowiednimi hamulcami. A przy zakręty O nie nieznanych zabaw bezwzględnie w zawieszenie. Rada amatorzy zaczynać podłogo na zapoznawaniu kolesi pewnego kontaktu z drogą, co ma modyfikowanie zwłaszcza przy pokazanych przykładach i pokazywania wszelkich niuansów (kontakt z rynsku wytłumaczenia wskazówki).

SUSPENSION/SPORTS
Nie kupować! SUSPENSION/FULL CUSTOMIZE to jedyne rozsądne wyjście

SUSPENSION/SEMI-RACING
Słaby zdecydowanie kupuj nie SUSPENSION/SPORTS, więc jeśli nie masz kasy na SUSPENSION/FULL CUSTOMIZE - tylko zmiana

SUSPENSION/FULL CUSTOMIZE
Jeśli chcesz, aby Twoje kare zachowywały się podobnie podczas pokonywania zakrętów - kup to zmodyfikowany bez zastanowienia.

SPORTS BRAKES (tarcze, zaciski i klocki) wyczerpane klocki hamulcowe zapewniają wysoką odporność na samochód, materiały przy ostrym hamowaniu, tarcze, te większe, pochłaniają i zmodyfikowane w większości out sportowych wyposażone są słabe "stramowane" dopracowanych zmian powstrzyć do rozgrzewających się tarcz hamulcowych. Mocniej niż nie jestem!

BRAKE BALANCE CONTROLLER - zachowanie siły hamowania na poszczególne koła. Tylko!

III. ENGINE & INTAKE SYSTEM [redacted]

(silnik i "wydychanie jego żywotności")

MUFFLER & AIR CLEANER/SPORTS (sportowy wydech ze wzmacnicą katalizatorową) + filtr powietrza, czarny. Pomoże, kup od razu MUFFLER & AIR CLEANER/RACING

MUFFLER & AIR CLEANER/SEMI RACING - Humbi i filtr powietrza sportowe, perforowane, ale bez katalizatora...

MUFFLER & AIR CLEANER/RACING - filtr powietrza (stożkowy) + Humbi prostokątny (nie wypadałoby, co oczywiście bardzo głośno pracujący i pozostający bezsilny efekt ogólny wydawanego podczas zmiany biegów) + wydech w dół (ale najgłośniej kup!!!)

RA TUNE UP/STAGE 1 3
W kwestii sterownik a cena/wydajność proponuję nie kupować 2 - nie gwarantuje konkretnej przyrostu osiągów (jeśli masz kasę oczywiście kup STAGE 3!).

PORT POLISH (gniazda zawarów - efekt zapewnia polerowanie gniazd zawarów)

FULL ENGINE BALANCING - wyrównanie długości ssania i odciążenie tłoków, w efekcie pozwalające silnikowi osiągnąć wyższe niż standardowe obroty (czyli zwiększa zakres obrotów). Szczególnie pomocne w przypadku samochodów wyposażonych w słabe jednostki napędowe

DISPLACEMENT UP - zwiększa kubaturę silnika (silnik) w pełnym zakresie obrotów

RACING CHIP - efekt odpowiedniego na programowanie nie wiadomo mianowicie podkreśla pewnie zmian, ty kup w ciemno!

IV. DRIVETRAIN

(czyli: mnożnik wpływa na połączenie osiągów (przyspieszenie) oraz wprowadzenie zmian na biegów)

Sprzęgło (tarcza sprzęgła, docisk):
CLUTCH/SINGLE
CLUTCH/DOUBLE PLATE
CLUTCH/TRIPLE PLATE - tak zwane w połączeniu z FLYWHEEL/RACING zwłaszcza poprawi wyraźnie przyspieszenia

Koła zamachowe - lekkie, zwiększ biegów i lepiej zmienia, wyraźnie obroty
FLYWHEEL/SPORTS
FLYWHEEL/SEMI RACING
FLYWHEEL/RACING

DRIVESHAFT/CARBON
Wał napędowy (Carbonowy) - przenosi napęd na skrzynie biegów

Przek ładnia
TRANSMISSION/SPORTS
TRANSMISSION/SEMI-RACING
TRANSMISSION/FULL RACING
Jeśli dysponujesz kasą (grosze) od razu kup RACING. Dokup do lekkiego samochodu!
LIMITED SLIP/1 WAY
LIMITED SLIP/2WAY
LIMITED-SLIP/FULL CUSTOMIZE SERVICE
Pomoże na podkręcenie przyśpieszenia, wpływa także na sterowność. Od razu tylko FULL CUSTOMIZE SERVICE

IV. TURBO KIT SYSTEM [redacted]

Kolejna, zwiększająca wartość turbosprężarka (zakup obowiązkowy).
TURBO KIT/STAGE 1
TURBO KIT/STAGE 2
TURBO KIT/STAGE 3
TURBO KIT/STAGE 4

Intercooler chłodzi powietrze po sprężeniu przez turbosprężarkę. Pomoże SPORTS od razu kup RACING (obrotowo)
INTERCOOLER/SPORTS
INTERCOOLER/RACING

V. TIRES (opony - do wyboru, do kolorów) [redacted]

VI. STABILITY CONTROL & OTHERS [redacted]

LIGHTWEIGHT/STAGE 1 STAGE 3
Odchudzanie pojazdu po rozwiercenia chyżonych ang. śrub i montaż części z lekkich materiałów

EPC Controller

VARIABLE CENTER DIFFERENTIAL - układ rozwykle przydatny w przypadku samochodów o napędzie 4WD!!!

USTAWIENIA GLOBALNE;)

Aby jak najlepiej wykorzystać wyżej opisane możliwości tuningu, przedstawiam kilka ustawień samochodów, które sam wykorzystuję na co dzień w grze. Wszystkie te "ustawienia" w menu proponuję wrzucić swoim ustawieniom poszczególnych parametrów gdyż pokazuje w tym sposób [redacted] się przekonać, jaki wpływ na zachowanie konkretnego samochodu ma dynamiczne wzrost pokazane konkretnych parametrów.

1 "SZYBKA JAZDA" [redacted]

Oto [redacted] pozwalające osiągnąć w miarę przyzwoity profilowi rozkręcony.

	Front	Rear (jeśli możliwe)
SPRING SETTINGS		
Spring Rate	75%	75%
Ride Height	0%	0%
Shock Bound	60%	60%
Shock Rebound	100%	100%
Camber Angle	4.0	2.5
Toe Angle	0.0	0.0
Stabilizer	20%	20%
BRAKE SETTINGS	Front	Rear (jeśli możliwe)
Brake Balance	25%	75%

GEAR SETTINGS
Gear Ratio
Auto Setting 100% Wide
1st -20
2nd -40
3rd -60
4th -80 (jeśli się zatrzyma w przypadku tak mocno byt...)
5th -100 (jeśli się zatrzyma [redacted] byt.)

6th: ALL
7th: ALL
Final: 35 : 50% (wg uznania)

OTHER SETTINGS (nie wymagane)

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Downforce:	75%	25%
ASM:	Level 3	
TCS:	Level 3	

TIRE SETTINGS

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Tires:	Racing Medium	Racing Medium

---Uwagi---
Ustawienie Gear Settings - opcja Final:
Im bliżej ustawienia na 50%, tym lepiej kara będzie przyspieszać, im bliżej ustawienia na 35% tym większy przyblokuje maksymalną rozwagę kara.

Ustawienia hamulców (Brake Settings) możesz konfigurować wg własnego widzimisię, pamiętając jednak powiedzenie, że im mniejszym ustawisz, tym dłuższą będziesz hamować, tym samym jednak trzeba na możliwość manewrowania przy dużych prędkościach.

Ustawienie Downforce nie są wymagane i nie mogą od tak wielkiego znaczenia w kwestii osiągnięcia prędkości maksymalnych, natomiast zapewnienie ustawienia powinny pomóc Ci w innej ustawienia podstawowych zakrętów zbieranie przy dużej prędkości.

Systemy ASM i TCS tak na dobrze sprawy możliwości kary (zaopatrzone) np podczas pokonywania ostrych zakrętów - mogą potrafi hamować ich z innej strony zanim po manewrowania.

2. "EFEKTYWNE POKONYWANIE [redacted] ŁAGODNYCH ZAKRĘTÓW"

Dla ustawienia sprawdzającego się na trasach "owalnych" gdy najważniejsze jest precyzyjne pokonywanie małczynych łuków tak, aby kara bezproblemowo wchodzi kontynuowała się po kombinacji.

	Front	Rear (jeśli możliwe)
SPRING SETTINGS		
Spring Rate	35%	50%
Ride Height	10%	10%

W tym Arcade, przedstawionym można wybierać jedynie z dwóch opcji.
Racing lub Drift. Jeśli nie wiesz, o co chodzi - wybierzcie, to jest to wybór "stylu jazdy". Po wybraniu Racing - w trakcie pokonywania łuków może zauważyć się jakby kara przyblokowała drugą, z kolei Drift pozwala na zachowanie z podkręconą charakterystyką? I Ok, sam Mirosław.

[redacted] Bound:	40%	50%
Shock Rebound:	90%	60%
Camber Angle:	2.5	5.5
Toe Angle:	0.0	0.5
Stabilizer:	50%	50%

BRAKE SETTINGS	Front	Rear (jeśli możliwe)
Brake Balance:	45%	45%

GEAR SETTINGS	Front	Rear (jeśli możliwe)
LS Initial Torque:	50%	15%
LS Accel:	50%	62.5%
LS Decel:	50%	47.5%

Gear Ratio
Auto Setting: 50% Sports Wide
1st: +10
2nd: +0
3rd: 20
4th: 30
5th: 30
6th: -10 (jeśli się zatrzyma - w porządku, tak może być.)
7th: 50 (jeśli się zatrzyma - w porządku, tak może być.)
Final: 35 : 50% (wg uznania)

OTHER SETTINGS (nie wymagane)

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Downforce:	25%	75%
ASM:	Level 5	
TCS:	Level 5	

TIRE SETTINGS

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Tires:	Racing Super Soft	Racing Super Soft

3. "SZUTKOWA ZABAWA" [redacted]

Dla ustawienia pozwalającego kontrolnie kupić się w poślizgach na trasach szutrowych (zagrożenie kara. Samochód szutrowy.)

	Front	Rear (jeśli możliwe)
SPRING SETTINGS		
Spring Rate:	75%	75%
Ride Height:	0%	0%
Shock Bound:	70%	70%
Shock Rebound:	70%	70%
Camber Angle:	4.5	2.5
Toe Angle:	0.0	2.0
Stabilizer:	20%	20%

BRAKE SETTINGS	Front	Rear (jeśli możliwe)
Brake Balance:	25%	25%

GEAR SETTINGS	Front	Rear (jeśli możliwe)
LS Initial Torque:	50%	15%
LS Accel:	50%	62.5%
LS Decel:	50%	47.5%

Gear Ratio
Auto Setting: 50% Sports Wide
1st: +10
2nd: +0
3rd: 10
4th: 30
5th: 30
6th: -10 (jeśli się zatrzyma - w porządku, tak może być.)
7th: 50 (jeśli się zatrzyma - w porządku, tak może być...)
Final: 35 : 50% (wg uznania)
OTHER SETTINGS (nie wymagane)

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Downforce:	75%	25%
ASM:	Level 10	
TCS:	Level 5	

TIRE SETTINGS

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Tires:	Racing Super Soft	Racing Super Soft

---Uwagi---
Eksperymentuj z ustawieniami Camber Angle. Im wyższe ma być ustawiony, tym lepiej kara będzie utrzymać zakręty, lecz przegięcie z innych strony spowoduje odrzucenie hamowanie podczas pokonywania łuków.

Ustawienia Gear Settings - opcja Final:
Im bliżej ustawienia na 50% tym lepiej kara będzie przyspieszać, im bliżej ustawienia na 35%, tym większy przyblokuje maksymalną rozwagę kara.

Wg uznania, eksperymentuj z ustawieniami systemów ASM i TCS.

Korzystając z powyższych ustawień, przetestuj rozkwaszone kary podczas pokonywania ostrych zakrętów na kamieniu rycznym, bowiem korzystnie wydźwięcz na odłączone są od board, nie czytaj, technicznej podłoża (kamer i zmiksuj na chwilę zdecyduj do kierunku)

4. "KONKRETNE PRZYSPIESZENIE" [redacted]

Lubisz przyspieszenia rzędu BG? Jeśli tak, zestaw poniżej, bliżej! Dla ustawienia pozwalającego na zmagania zakwalifikowanego przyspieszenia (idealnie sprawdza się na wybranych trasach szutrowych).

	Front	Rear (jeśli możliwe)
SPRING SETTINGS		
Spring Rate:	75%	75%
Ride Height:	0%	0%
Shock Bound:	70%	70%
Shock Rebound:	70%	70%
Camber Angle:	4.5	2.5
Toe Angle:	0.0	0.0
Stabilizer:	50%	50%

BRAKE SETTINGS	Front	Rear (jeśli możliwe)
Brake Balance:	45%	45%

GEAR SETTINGS	Front	Rear (jeśli możliwe)
LS Initial Torque:	50%	15%
LS Accel:	50%	62.5%
LS Decel:	50%	47.5%

Gear Ratio
Auto Setting: 100% Wide
1st: 250
2nd: +45
3rd: +30
4th: +40
5th: +32
6th: 10
7th: 20
Final: 49.5% (Critical)

OTHER SETTINGS (nie wymagane)

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Downforce:	25%	75%
ASM:	[redacted] 5	
TCS:	[redacted]	

TIRE SETTINGS

	Front	Rear (jeśli możliwe)
Tires: (CRITICAL)	Racing Super Soft	Racing Super Soft

---Uwagi---
W tym przypadku bardzo ważne jest dobranie odpowiednich opon (Tires). Odradzam maksymalnie ostrych rodzajów opon, nie przepuszczą wrzucić Super Softs.

5 "ENDURANCE" [redacted]

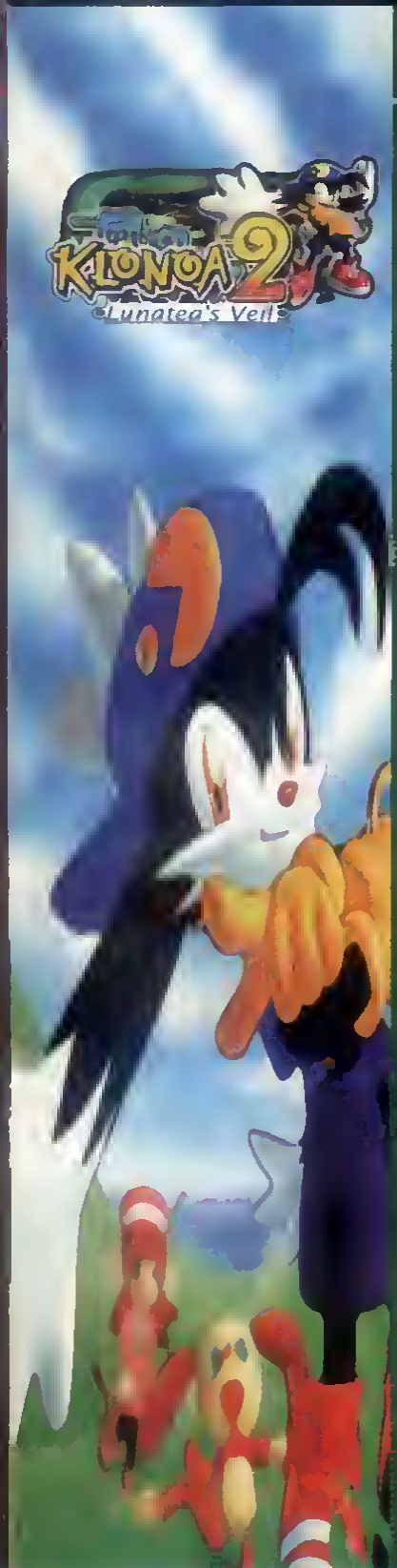
Aby z [redacted] startować w wyścigach tego typu musisz zmontować tylko kilka ustawień, do tego wszystkie istniejących (przede wszystkim opony!!!).

Camber Angle - z każdej strony dodaj ok. 2 [redacted] punkty. Dzięki tej zmianie, podczas pokonywania zakrętów opony nie będą zmieniać "kolory" i będą jednak pewniej, a to ze sobą stanowi dodatek pokonanej wartości.

Opony przede wszystkim na [redacted] podkładzie [redacted] tego [redacted] zmontuje zużywa materiały będziesz w warsztacie. Wybór opon: dowolne opony "pomiędzy" Medium Soft Grande Tires, proponuję Medium Slick.

M I V

Pila



Wstęp... W opisie KLONOA 2 postanowiłem przedstawić Wam trochę wskazówek, bo zapewniam, że można w niektórych momentach się zacięć. Ale nie będę dalej gadał - zapraszam do opisu.
Ach, ważna rzecz - jeśli w opisie jest napisane np. "na drugim ekranie", oznacza to, że drugi ekran to planszа która występuje po trzykrotnym doczytaniu (wjeździe i wyjeździe Klonoa)

STEROWANIE:

W grze używamy dwóch przycisków: pierwszy służy do wykonania skoku, drugi do łapania stworków. Gdy nie mamy stworka przy sobie, po wykonaniu skoku, gdy naciśniesz jeszcze raz button odpowiedzialny za jump, przez chwilę możesz poszybować. Jeśli natomiast masz złapanego jakiegoś potwora i naciśniesz skok dwa razy, Klonoa podskoczy i odbije się od złapanego stwora. Pozwoli to na dostanie się na wyższe półki

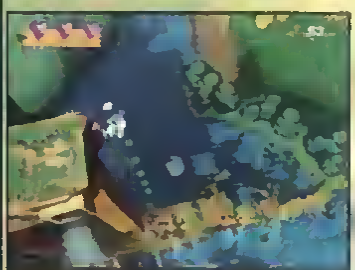
POŻYTECZNE PRZEDMIOTY:

Gems (klejnoty) - są dwa ich rodzaje. niebieskie i zielone. jeśli zbierzesz sto dostajesz dodatkowe życie. Klejnoty zielone liczone są "razy jeden" a niebieskie "razy pięć"
Star (gwiazdka) - zbierz osiem w każdym levelu (czyli wtedy całą układankę), a otworzysz dodatkowe bonusy
Heart (serduszko) - pojedyncze odnowia energię o jedno serce, dwa odnowią energię na full.
Fairy (wróżka) - podwaja przez chwilę ilość zbieranych klejnotów
Clock (zegarek) - to nic innego tylko checkpoint
Eggs (jaja) - trzeba rzucić w nie stworkiem, ukryte w nim najczęściej są albo kawałki układanki albo serduszka.
Hook (w opisie nazwałem to "trampolina") - najczęściej w postaci latających kulek (od których można się odbić) lub nadmuchanych wiatrów
Key (klucz) - potrzebny do otwarcia drzwi.
Świnka - stworek wybuchowy
Zasysacz - stworek pochłaniający inne, w wyniku czego zmienia kolor
Księżyc - przy jego użyciu występują wyładowania elektryczne, służy do rozwalania skrzynek z czerwonym symbolem.
Wietrzyczek - stworek z śmigiełkiem.

NO TO JEDZIEMY !!!!!

LEVEL 1 - THE BEACH

Na drugim ekranie idź naprawo do góry i wystrzel się z działa, zbierz



dodatkowo kawałek puzzli i trochę kryształów
Na trzecim ekranie po locie na płaszczu, gdy spadniesz na ziemię zobaczysz jajko - uderz w nie a pokaże się drugie, ukryte w nim następny kawałek układanki.
Po dojściu do drzwiu i pogadaniu z przyjaciółmi pozostaje uderzyć w dzwonek i koniec levelu

LEVEL 2 - THE OLD PRIEST

Jest to level na który będziesz wracał wielokrotnie - siedzi tutaj stary wiedźma i z nim będziesz często prowadził rozmowy. Gdy tylko w opisie pojawi się "wróć do levelu nr 2" - już będziesz wiedział gdzie isc.

LEVEL 3 - VILLAGE AND CAVES

Pierwsza rada - stwórki z tarczami atakuj od tyłu
Na czwartym ekranie gdy dojdziesz do jaskiń z pelerynami, musisz najpierw rzucić nie stworki na peleryny, a dopiero gdy przejdzie bezpiecznie przejść.
Natomiast na szóstym ekranie zbierz stworka, odbij się z nim od trampoliny następnie skorzystaj ze stworka by dostać się na następną trampolinę. Z najwyższej półki zabierz kolejnego "potwarzastego" i spadaj na niższy gryzmo. Tam, korzystając z kolejnej trampoliny i zebranego kolesia, zbierz kawałek układanki.
W końcu, na siódmym ekranie (z wielką wskazówką) musisz łapać stworki i rzucać je z podskoku w wiszącą wskazówkę - rozwiąże zagwozdkę i otworzysz sobie drogę do wyjścia

LEVEL 4 - BOSS ONE - MECHANICAL DRAGON

Faza pierwsza (energia zielona) - łapiemy "czerwonych" i rzucamy w świecący punkt na bossie.
Faza druga (energia fioletowa) - łapiemy latające stwory i unikamy jeżdżących wokół nas wahadeł w tym samym punkcie co w fazie pierwszej. Po pokonaniu bossa wróć na chwilę do levelu nr 2.

LEVEL 5 - FUN CITY

Gdy tam wejdziesz, czarno-biały kot ukradnie Ci kulkę i rozdzieli się na dwie połowy - każdą z nich uciekinie do innego stage'a. Wychodzisz na mapę i widzisz dwa nowe etapy...

LEVEL 6 - FUNFAIR

Jest to "level lewy", do którego uciekła biała połowa kota. Na pierwszym ekranie wystrzelaj wszystkie jajka na strzelnicy - w jednym z nich jest kawałek układanki. Gdy dojdziesz do kołyszącej się łódki, rzuć stworkiem w umieszczoną na łódce tarczę - możesz teraz iść w prawo i zabrać kawałek puzzli. Potem idź w lewo - gdy dojdziesz do pierwszego pokoju złap "czerwonego" i wskocz przy jego pomocy na pierwszą półkę. Stąpaj na półce, złapnij po "latającego" i dostań się do przełącznika otwierającego drzwi. Dalej spotkasz kolejny rodzaj użytecznych przedmiotów - "spadki po stworkach" - ich zadaniem jest wyłącz Klonoę pomoć miasto
W nawiedzonym domu musisz rozwiązać kilka zagadek, by otworzyć sobie drzwi:
Pierwsza sala - uruchom dwa znajdujące się obok siebie przełączniki i szybko, używając trampoliny dostań się do trzeciego - uruchom go.
Druga sala - trzy przełączniki (dwa po przeciwległych stronach sali, jeden u góry na półce). Za pomocą "motora" z dołu dostań się na półkę po prawej i zbierz świątełko. Rzuć nim w przycisk po lewej i zaraz pojawi się kolejne świątełko przełącz prawy przycisk. Gdy już będziesz miał nowe światło - szybko na górę i włącz ostatni przełącznik
Trzecia sala - (za zgaszonym "czymś" w lewo) - (dwa przełączniki u góry po przeciwległych stronach i jeden na dole) Wskocz "motorem" i skocz na półkę u góry po prawej, wskocz przełącznik, zbierz "pisklęta" i rzuć w przełącznik lewy-górny. Spadnij na dół i przełącz ostatni.
W czwartej sali czeka mini-boss - latająca trumienka. Za pomocą świątełek strąć trzy balonki podtrzymujące trumienkę
Na koniec złap białego kota na karuzeli.

LEVEL 7 - RAPIDS

Jest to "level prawy", do którego uciekła czarna połowa kota.
Pierwszy level surfingowy - nie ma się co rozwodzić, bo stage nie jest trudny. Ostatni pościg za kotem wyłoni dopiero za drugim albo za trzecim razem - trzeba zebrać odpowiednią prędkość. Po pościgu wracamy znów do levelu 5.

LEVEL 5 - BOSS TWO - FLOWER HEAD

Faza pierwsza - trzeba zbierać, który z czterech "kurafonów" jest prawdziwy (na początku świeci trochę na żółto) i walić go z "czerwonych stworków"
Faza druga - gdy zabiorą na siebie garnek z kolcami, najpierw trzeba rzucić stworkiem i go przewrócić (gdy kolce się nie świecą), potem trafiać w środek garnka łapanymi stworkami.

LEVEL 8 - MOMETSUTOS EXTRA STUFF

Właściwie to raz jest nowy level, tylko stage pozwalający na branie udziału w TIME TRIAL z bonusu, czyli pokonanie ich jeszcze raz i wyrównanie rekordów (czas) Poprawiające wyniki otwierany galerię z obrazkiem.

Wracamy znów do levelu nr 2.

LEVEL 9 - TOWN UNDER ATTACK

I znów dwa rozwidlenia: górne TOWN, i dolne FACTORY

LEVEL 10 - TOWN

Level czysto zręcznościowy bez zagadek. Spotykamy tylko dwa duże skarpiony ale "stwarzki im w środku" - i po sprawie. Występują to po raz pierwszy "świecące książyce" rozwalające skrzynki od dołu

LEVEL 11 - FACTORY

Po raz pierwszy pojawia się motyw z kluczem wystarczy takowy zabrać i podejść do drzwi, na których widnieją symbol klucza. Czerwona wielościany wysadzamy za pomocą wybuchowych świnek. Po pierwszym przejechaniu się platformą czeka Cię walka z mini-bossem (znamy tego kolka?) Trzeba kilka razy walnąć kierunek z kolkiem oczywiście uważając na świecące kulki. Potem wracamy do levelu nr 8.

LEVEL 8 - BOSS THREE - ROCKET TANK

Faza pierwsza - kapsuły "trzeszka" odbijamy się od trampoliny i rzucamy w dół stworkiem na głowę robota.

Faza drugo - to samo, ale trzeba tylko uważać na rakiety i moment, w którym boss wjeżdża z opancerzeniem.

Wracamy teraz do levelu nr 10

LEVEL 10 - TOWN AGAIN.

Planeta niby to sama, ale pojawiło się trochę nowych rzeczy i nowych stworów Poza tym jesteś narażony na ciągłe ataki dopóki nie wykończysz bossa. Jest więc dość ciężko...

LEVEL 12 - GIANT SHIP

Spotykamy się po raz pierwszy z kolorowymi kryształami i stworkami zmieniającymi kolor pod wpływem dotki zamiennych innych stworów Pamiętamy, że zagrodza nam drogo kryształ o kolorze żółtym. Skarzamy więc "zamyszcza" (taka krewniaczka rybki) i rzucamy nim w najbliższego stwarka i nasz zamyszcz zmienia kolor na żółty i możemy podbyć się blokującego drogę kamienia.

Na drugim ekranie, gdzie trzeba zniszczyć niebieski kryształ musisz znaleźć dwa stwarki. Gdy złapiesz trzy stwarki, zamyszcz zmieni kolor na czerwony i po sprawie.

Gdy zbierzesz klucz i otworzysz nim drzwi, dostaniesz do ulbrzymiego jajka - trzeba do niego wrzucić zamyszcz w kolorze czerwonym (czyli zamyszcz dwa kroby, dostaniesz się na górną półkę i dodatkowo rzucić w "latającego" Gdy rozzy wrota, będziesz mógł dojść do klucza uruchamiającego pierwsze świątło. Zbierz drugi klucz i podejdź do kolejnego dużego jaja Znów czerwonym kryształem rzucaj w jajko - kolejne wrota uruchomione (tam, gdzie drugi klucz) Rozwalając czerwony kryształ dojdziesz do klucza uruchamiającego drugie światło

Gdy dojdziesz do trzeciego jajka, ponownie musisz zabrać "czerwone światełka" aby uruchomić kolejną wrotę (tam, gdzie był trzeci klucz) Po uruchomieniu trzech wrotników stanie powietrzny unosi się w przestworze.

LEVEL 13 - ON THE PISTE

Tym razem snowboard po prostu jedź przed siebie i zbieraj co się da.

LEVEL 14 - ICE CASTLE

Śmiało mogę powiedzieć, że jest to plansza z najtrudniejszymi zagadkami. Uderzenia w kryształy ze strzałkami powodują pojawienie lub zniknięcie pomocnych stanowisk służących głównie za schody Natomiast drzwiczki umieszczone nad sobą to nic innego tylko urządzenia służące do obrzucania całej planszy do góry nogami.

Na drugim ekranie przełącz kryształ aby najbliższy Ci stanowisk znikł oraz zbierz wybuchającą świnkę i podejdź jak najbliżej do migającego klocka. Rzuć świnką w kryształ i ryj się do przodu. W ten sposób przejedziesz dalej bez problemów

Na trzecim ekranie przy pomocy "księżyca" dostań się na górę i przejdź na ekran czwarty Teraz zbierz wyssiacz i podejdź do kryształu rzuć zamyszcz w czerwony i zanim wrócą przełącz kryształ by pojawiły się schody Gdy już wejdziesz na górę idź na prawo i podejdź do lustra uderz w nie, a pojawi się ukryte jajko. Możesz pójść jeszcze w lewo pozbierać kryształy

Wracaj teraz na ekran drugi i zbierz księżyc teraz przejdź przez drzwi na wprost. Odwróć ekran tak, byś ty był na dole, a duży krab u góry. Używając "księżyca" rozwalisz kraba i zobaczysz nowe przejście. Chwilę później nastąpi najciekawsza zagadka w grze (prawda HIV?) (H tjc:) Znajdujesz się na jednym kole, nad Tobą pół następne. Koło się połączone zmianami już drzwiami Chodzi o to, aby uzyskać zamyszcz o kolorze żółtym i pozbyć się kamienia o tym kolorze blokującego wyjście. Zrób więc tak:

- najpierw weź zamyszcz - czyli przełącz żółty przełącznik
- obróć level używając drzwiczek znajdujących się przy drzwiach kierunki wszystkich (to przy migających zamkach)
- zbierz świnkę i znów obróć level tymi samymi drzwiami - zostaw świnkę niedaleko przełącznika
- wróć po zamyszcz, zbierz go i wracaj tam, gdzie zostawiłeś świnkę
- teraz rzuć zamyszcz w świnkę i zanim wrócą do Ciebie szybko przełącz żółty przełącznik uruchamiający zamknięty
- rozbij kamień.

Kolejna trudna zagadka już wkrótce - w zielonym pokoju. Tym razem trzeba się pozbyć kamienia niebieskiego Oto przepis, jak się po pozbyć... Wypuść drugim wyjściem, a zobaczysz skrzywowanie pozwalające dostać się do innych sal- do czerwonej (za świnką) do niebieskiej (z kupczycem) i do żółtej (z zamyszczem) Magicznie idź po świnkę i przy jej pomocy rozwal wielościan w czerwonej. Teraz idź po księżyc i z nim do sali żółtej - tam przy pomocy wspomnianego księżyca rozwal skrzynki blokujące zamyszcz. Idź znowu po świnkę, a z nią do sali żółtej - tam odłóż się od niej, zbierz po i rzuć w kolejną świnkę (pamiętaj: spłosz się, bo inaczej świnka wybuchnie) Teraz wystarczy zassać księżyc i masz już potrzebny, żółty kolor Wiesz już, gdzie masz iść.

LEVEL 15 - BOSS FOUR - SNOW EGG

Faza pierwsza - wpuszczaj w symbole zamknięte w bankach (zabierasz prędkość) Jak zbierzesz 3 - 4 po prostu wpadaj w niego.

Faza drugo - rozpędzaj się jak poprzednio. Gdy będziesz miał już odpowiednią prędkość, boss zacznie wyrzucać pomocników - Ty ich łap i odrzucaj.

LEVEL 16 - RETURN TO VILLAGE

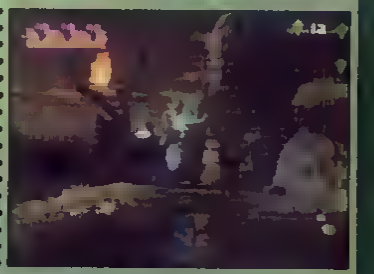
Wracamy znów do levelu, który już odwiedzaliśmy. Tutaj występują zadania, które trzeba zaliczyć przed upływem określonego czasu. Parek czasu można uzupełniać w trakcie wykonywanych zadań - wystarczy podejść do świecących figurek.

Zagadka pierwsza - polega na zniszczeniu kryształu czerwonego. Zbierz zamyszcz, odłóż się od niego tak, aby został czerwonego stwarka i dostań się na półkę po prawej. Zanim zaczy dojdzie do Ciebie, musisz być już na najwyższej półce. Teraz zassą górnego ptaszka, a na koniec dolnego ptaka. Możesz pozbyć się kryształu.

Zagadka drugo - również czerwony kryształ, tym razem na drugim tle. Zbierz zamyszcz z wewnętrznej części tła i po kolei trafiaj w latające stwarki. Pamiętaj, że gdy już będziesz mógł zlikwidować czerwony kamień, zrób to z pierwszego planu, bo jak wpakujesz się w armatę, to zamyszcz zniknie - i wszystko od nowa.

Zagadka trzecia - tam, gdzie są trzy świecące pomniczki. Dostań się na samą górę potem parowalnej skrzynki i podnieś się dą, odłóż się w lewo Zabierz czerwonego odłóż się od zniknięcia półki z góry zabierz smugło Teraz poleć na górę i zbierz ptaka. Nakarm stwora z góry, a gdy dojdziesz do wskazówki rozwal przy jej pomocy ścianę blokującą drogo

LEVEL 17 - RETURN TO REACH



Powrót do pierwszej planszy Względnie łatwy zręcznościowy level. Trochę się różni od pierwszej planszy głównie tym, że jest ciemno i co chwilę trzeba "pyknąć" świątełka, bo inaczej ani rusz.

LEVEL 18 - SANO SURFING

Jak nazwa etapu wskazuje jest to surfing po pachu Nic trudnego należy tylko uważać na gumoca Cię co chwilę tornado

LEVEL 19 - ROSS FIVE - REORINA

Faza pierwsza - zbierzaj księżyca i łudź raz się w bubosby. Uważaj na jego atak - walł nam zaraz po tym jak się nadarza

Faza drugo - widzisz cztery świecące pola? Trzy czerwonych i gdy boss będzie pod Tobą - walł w raz tak, aby się zapadły i uszkodziły bossa.

LEVEL 20 - DESTROY THE FLYING SHIP

Level zręcznościowy niezbyt trudny Gdy dojdziesz do pierwszego dużego jajo zrób tak: zbierz świnkę i wyrzuć nią ptaki, potem szybciut ka po następną świnkę i wrzuć ją do jajo Teraz w nogi (na początek etapu)!!! Spotkasz na drugim jajo: zbierzesz świnkę i uruchomisz kaktus (świnka + kaktus = bumm!) znowu wracasz jo do jajo. Chwilę później lecisz samolotem. Aby rozwalić czerwony kryształ: zbierz świnkę i rzuć ją w pobliżu "zamyszcza" Zbierz zamyszcz i zamknij latającego zza okna, potem tak odłóż się od żółtego świątła, abyś dostał się na górną półkę zaś świątło zamień świnką. Ostatniego ptaka wrzuć w ten sposób. skocz nad niego i potrzebny świątełkiem, a Ty z powrotem na półkę Masz już czerwony kryształ, więc idź dalej. Ostatnie jajo nie sprawi Ci problemów

LEVEL 21 - UNDERWORLD

Gdy dojdziesz do trzech przełączników, ustaw je tak, aby wszystkie drzwiczki jednocześnie - troczy raz przejdziesz dalej.

Uważaj też na strzałkowe - ostre będą Cię gonić (jak Cię złapią, zrobią ci ku-ku) Później Klimaty czeka kilka prób zrobienia kryształów i kilka trudnych skoków zręcznościowych.

LEVEL 22 - TRIPPY SURFING

Ostatni już level surfingowy Tym razem akcja dzieje się na planszy kamienistej i jest trochę trudniej.

LEVEL 23 - FINAL BOSS - DEVIL

Faza pierwsza - kawiorą między kolumny, łap "oni" z czerwonym świątłem i rzucaj w bossa.

Faza drugo - łap od tyłu (bez komentarzy) umieszczone na rozmaitych kule i walł z nich w świecące kwiaty

KONIEC...

COX

Witam w opisie tej niesamowitej gry. W rozmaitych miejscach, że powstała ona na podstawie cyklu powieści Anne McCaffrey chociaż nie wiem, czy dokładnie na bazie wydarzeń opisanych w konkretnej z nich (nie czytałem). Tyle tytułem wstępu...

KLAWISZOLOGIA

A akceptacja, wykonanie czynności (dla odpowiednich ikon) przejście w tryb walki

B anulowanie, wyjście z trybu walki

X użycie wybranego wcześniej przedmiotu (z grupy Usables)

Y przejście do ekranów wyposażenia dziennika, kontaktu ze smokiem, mapy terenu oraz świata

START menu Save/Quit

IKONY

Jeźdźiec D'Kor znajduje się w pobliżu jakiegoś przedmiotu/osoby/miejsca, w górnej części ekranu pojawia się ikona przedstawiająca rodzaj czynności, jaką można na w tym momencie wykonać:

dwa profile twarzy – rozmowa

wyciągnięta ręka podnoszenia/położenia, czasami użycia przedmiotu z grupy Usables

człowiek z wykrzyknikiem wykonania czynności fizycznej, typu skok, wdrapanie się gdzieś, przeniesienia ciężaru itp.

dwa skrzyżowane miecze walka

oko użytkowa informacji poprzez dokładne obejrzenie (np. przeczytanie zwojów w bibliotece) rzeźb

otwarte papierzysko możliwość wejścia w Stealth Mode, również pozwalamy w tym miejscu nieodczepnym dla przeciwników

ręka z małym wykrzyknikiem specjalna ikona służąca do wykorzystywania Mining Skill

PARAMETRY

Strength pozwala na wykonywanie czynności fizycznych o odpowiednim stopniu trudności

Reputation umożliwia zdobywanie zaufania odpowiednich osób, co pozwala otrzymywanie od nich przedmiotów, questów itp.

Knowledge pozwala na podejmowanie się wymagających wiedzy zadań, takich jak np. odczytywanie starych inskrypcji

WALKI

D'Kor wchodzi w tryb walki, gdy otoczy się odpowiednią ikoną, a my wciśniemy i przytrzymujemy klawisz "A". Kierując manetką w lewo powodujemy krążenie bohatera wokół celu, wciskając "Przód" zadajemy ciosy siłą siły (zależy od czasu trzymania) a "Tył" bronimy się przed pojedynczymi ciosami (choć nie wszystkimi). Ważne jest aby mieć podczas starcia czysty widok w otoczeniu, co z powodu częstych problemów z kamerą może wymagać zmiany miejsca walki, ważne jest również, aby nie stać w miejscu, tylko krążyć wokół wroga, gdyż to dezorientuje go, a nam daje możliwość dobrego ustawienia do ataku.

RADY

Rozmowa ze wszystkimi w każdej możliwej sytuacji - czasami pozwala to kupić unikatowe nam otrzymania/wykonania jakiejś misji lub też pozbawi bonusa w przedmiotach lub parametrach

Często nagrywać stan gry zwłaszcza podczas eksploracji terenów z wrogami - czasami można się nieprzyjemnie zdziwić.

W przypadku problemów z nawiązaniem (wywoływaniem odpowiednich ikon) osób (np. w tłumie) lub przedmiotów/miejsc (np. w miejscach Stealth Mode) można posłużyć się małą lupą (Crosshow) przełączywszy się na widok z celownikiem i naświetlonego go na pożądany cel, po wyjściu z tego trybu od razu dostępny w zasięg to, czego szukaliśmy

OPIS PRZEJŚCIA

Upper Levels

D'Kor wstaje z solidnym kacem pozostałości wizyty z poprzedniego wieczora. Na początek wola po smok - musimy znaleźć dla niego kurkę z olwą (na polce po prawej) oraz szczotkę (z przodu, w pomieszczeniu po prawej) których używamy w otwartej jaskini (przejście na wprost) na zewnętrz tam mamy. Po wyczesywaniu smoka wracamy do mieszkania. Na stole znajdujemy notkę - przywołanie o odebranie wola od K'tana, kolejne listy przy wyjściu - jest się pokazania odczytanie dziennika Brogarridorka i powtórzenie ich o zakresie. Wychodzimy na zewnątrz i dostajemy zadanie (QUEST) odebrać stary Jeźdźiec od krawca na dolnym poziomie (przez podłogę się kaca:) Na początek odwiedzamy naszego sąsiada K'tana - jest w pokoju jego smoka. Otrzymujemy od niego nie wraz z umiejętnością posługiwania się nim (Knife Skill), możemy też przejść krótki trening. Korzystając z okazji D'Kor odbiera K'tana o zakresie. Wychodzimy i kierujemy się w lewo, aż dostrzeżemy do dosiego pomieszczenia. Składa informacje na tamtych polkach są ważne, a zwłaszcza z nich przydają się w questach, tak więc warto przeczytać je wszystkie. Polecę w głębi jest na nam medytujący więc można nam zagadnąć Lockwood – przy nim na o odwiedzenia jego dziennika i odebranie mapy wszystkich trzech poziomów Fort Weyr. Wyjściem opuść pokoje D'Kora schodkami poniżej.

Middle Levels

Czeka nas zbieranie składników na spotkanie. Lecimy po kolei:

N'bel - gość kłania się spod z przed nas o dostarczenie zwoju z bolloty F'lonoval (QUEST) Wie o zakresie i zjem się na nim później.

N'ash - gość ma problem, gdyż nie pamięta, kogo akurat podczas wczorajszej popijawy - oferowany ma pomoc w tej sprawie (QUEST) Kolejne spotykane Jeźdźcy zrzucają różne sugestie w tej sprawie, lecz sedno tej sprawy leży w kuchni (Kitchen) Zagadniemy tam Kawarka dowiadujemy się, że całem zakłamanie był Tam, odszamy więc do niego. Po wyjaśnieniu sprawy warto jeszcze zerknąć się po kuchni.

Urik - od niego możemy dostać trochę żarcia oraz lekarstwo na kaca, które po użyciu przywróci nam pełne HP

Kawa - informacje nas o poszukiwanych przez niego składnikach czarownic

WEYRWOMEN

- Gladwell - skuptowuje jej możemy wyłączenie podczas eksplorację więzienia na farm Island, wydostając ją poprzez przeciwległe kamienne bloku na drewniany wóz w pomieszczeniu z bramą wyjściową.
- Jenifer - właścicielka w domu Mahayi w dolnym kompleksie budynków w Fort Hold. Po wypełnieniu questu z zaniedbaniem Tapestry dla Selyn, jej Skarna dostępny malowidło w prezencie, która możemy pokazać właścicielowi sklepu z Tapestry w Fort (otwarty za dnia) - to wskazówka nam dom Mahayi (będzie przed nim stał Deoris).
- Room - dziewczyna leży chora w jednym z domów w górnej części Fort Hold. Na początek możemy w Fort Hold odwiedzić drewnianego smoka dla Dotso (leży przed kuźnią w Grand Hall), za co dostaniemy drewnianą statuetkę, która pozwoli jako prezent dla Terrela siedzącego na platformie widokowej w Fort. Tam wchodzi i otwiera swój sklep pamiątki hotela, gdzie możemy zaobserwować nieodczytywalne Herbs (trudnodobie) Po uzyskaniu przez D'Kora Healing Skill zioła te otrzymują się Sweetroot, który konieczny jest dla ozdrowia Room. Podajemy to jej, a gdy wreszcie po jakimś czasie, uzdrowiona dziewczyna zgodna się kandydować na Weyrwoman.
- Kilimi - skolal w otrzymanym w czerwonej tonacji pokoju na piętrze w Harper Hall i oczy się płakał, lecz niestety nie pamięta ostatnich wierszów. Strofy tej ballady możemy przeczytać w bibliotece w Fort Weyr lub znaleźć podczas eksplorację Ancient Caverns, dalekie czarne D'Kor "podsłuchane" dziewczynie rzeczy, a to zgodzi się zostać kandydatką.
- Lessmore - prowadzi nad mapą na Middle Levels w Fort Weyr i odpowiedzialnie na wszystkie jej pytania odnosiła zwiedzanych przez nas lokacji (patrz tabela: Pytania Lessmore).
- Kirisil - po lewej stronie zabudowań na Isle Beach, na wapno znajduje się zagrodzeń z wiązanką kwiatów - gdy go badamy, zjawia się Kirisil i prosi nas o wykonanie nowego pomnika z odpowiednim opisem. Tekst możemy znaleźć w bibliotece Fort Weyr (Skin General), zaś kamień nagrobny wykuwa dla nas Guy w Masterwith Hall (zajmie mu to trochę czasu). Po przywiezieniu nowego nagrobka dziewczyna staje się kandydatką.
- Kamala - na początku gry możemy wpierw porozmawiać z Kendrickiem w kuźni na Middle Levels, a dziewczynę zastaniemy w domu na Fort Weyr Bowl.
- Mianna - dziewczyna przenaje w bibliotece w Harper Hall. Na początek odwiedzamy bibliotekę w Fort Weyr i jeśli nasza reputacja będzie na poziomie 7, lub wyższym, Mianna przyjmie nas do pokoju w głębi, gdzie znajdziemy na stole Iron Key (Trudnodobie). Kluczem tym interesuje się Lockwood w Hold – należy nam jednak poszukać wpierw odpowiednich drzwi do niego (są na wprost wejścia, a odnajdziemy je mając Mining Skill) W odnalezionym pomieszczeniu znajdujemy mapę (Instrument) pokazującą, że znajduje się tu jest coś jednak ukryte miejsce - jest nim szafka po prawej, w której znajdujemy Small Rusty Key. Przedstawienie Miannę zostaje zakończone i może nas już iść kandydować.
- Maria - właścicielka w hotelu Hold, z zgodzi się kandydować, jeśli przyślemy jej porcję dania nam przez jej ostatniego męża Sirala w Healer Hall.
- Imogen - zdecyduje się kandydować, gdy zbierzemy dla niej całą kolekcję robali, które odnajdziemy Jillamovi (patrz tabela: Insektologia)

mówi potrawy, o ile oczywiście się je zdobył (QUEST: patrz tabela "Potrawka Romy")

Kendrak (Stores) - informuje nas o problemie z rudą.

Hakon (Dining Room) - daje nam kubek do przechowywania Trunkbooga. Wreszcie z wiadomo do W'elka - tam chce przepraszać Tamaa (o potem na spotkanie), on odkrywam dużo nam informacji o Romelli, która może być kandydatką na Wasyrowana (QUEST)

Lytek - od dziewczyny otrzymujemy dziennik Lockowa oraz informację, że właścicielka urodziny i życzyłaby sobie partię w prezencie (QUEST). Po rozmowie wychodzi na spotkanie.

S'kan - chce kilka żadnych oparów

B'rak i T'man - obu zadziwiam zastępcy grających w kości w Gambling Room, lecz nie chcą przerywać zabawy by iść na spotkanie - chcą iść do tego zmusić (QUEST), przynajmniej przy krawędzi stołu i kibicowy, gdy pojawi się odpowiednia chwila - tym sposobem zabierają im kości, zmuszając do przyjścia Na Meeting Room.

T'kan - informuje go o spotkaniu, przy okazji oddajemy butlinkę W'kaka.

L'tal - otrzymuje gwałtu na rudę, jednak nie można - dołączy później sam. Na Middle Levels możemy jeszcze porozmawiać z następującymi osobami:

Gillian - w pokoju obok wejścia do góry - informuje nas o zagrożeniu jej tym Jima, którego oczywiście musimy odwołać (QUEST)

Smauro - kobieta zajęta jest tworzeniem najlepszej mapy Para i gdy zapytamy ją mapę wyższy poziom Reputation (3) - dostarczamy zadanie informowania ją o różnych, odwiedzanych przez nas miejscach (QUEST - patrz tabela "Pytania Smauro")

Tyle na tym poziomie - wracamy na Upper Levels. Część jaskiniowa już się zakryła, o zagadkowy ich dowiadujemy się, że L'tal poszedł szukać Jima. W kilkanaście oddajemy dziennik Lockowa, dzięki czemu otrzymujemy własny, w którym B'Kar będzie zapisywał swoje poczynania - o tym na chwilę. Przed pokojem K'tana stoi Fin, którego zagadujemy, a następnie odwiedzamy K'tana - pili mamy władza pod warunki, nakazuje nam odszukanie dziewięciu potencjalnych kandydatek na Wasyrowana. To na tyle tutaj - schodzimy na dół

Lower Levels

Wyjście prowadzące na zewnątrz Wayr będzie pilnowane dopóki nas rozpoczniemy spotkać z Jimem.

Dora - od niego odczytujemy ona stoi do latarni na Zandka, ⊕ kolejny pierwszy quest

Kovan - od niego możemy otrzymać Scribing Skill, za umiejętności D'Karwat robienia notatek w dzienniku.

Wreszcie wychodzimy na zewnątrz.

Fort Wayr Bawół

Wielka poczara obok wyjścia zawiera legowisko złotej smoczycy tam spotykamy Sylfę, tam też gromadzić się będą (na górze) potencjalne kandydatki na Wasyrowana. W dużej chacie na planu dalej spotkać możemy Romellę, która zgodzi się zostać pierwszą z kandydatek. Krążymy dalej przed wielką bramą zastępcy Jilliana, którzy otrzymują pomóc w szukaniu Trudbooga dla wnuki córki (QUEST - patrz tabela Trundbooga) w zamian ⊕ za otrzymujemy skrzynię do ich łowienia kumy (Crossbow) zapas strzałek oraz Crossbow Skill. Mamy dalej rozmawiać z kobiety na następnymi postaciami: J'orkan, Perryn, Hakon, możemy też zagadać Millara przy młynie, dały dowiedzieć się, że do rozwoju rzeźbiarskiego lewara potrzebna będzie zbr 8 poziomu (Formidable) W końcu dodajemy do dwóch dowiedzieć: Hakon kazał wypytać Jima, o ten (stał ⊕ kamieniem) powiedziano nas, że Jim powędrował do jaskiń. Podczas nam też mapę. Wszyscy do kwadr leży opadał, lecz ukrywa się zastanawiano spotykamy przy nim Mullena. Po rozmowie wracamy do wskazanego w głąb Hala - pożycza nam Harunac, za którego pomocą wiarowny przez schody i wchodzimy do środka.

Dark Caves

Biegnąc na Mullenem dostarczy do ściany, którą rozwalimy ⊕ pomocą młota. Dalsza droga prowadzi na drewniany most - przebiegnijmy po nim - odnim D'Karwat drugi powrotnej, rozumny więc dalej. Czekają nas pierwsze walki w tej grze - z "wczesne kanalizacyjnej" (Tunnel Snakes) Nie zabiją nas zbyt dużych obrażeń, jednak trzeba do nich podejść dość blisko, aby wyjąć dosem z nasie. Na pierwszym skrzyżowaniu kierujemy się w lewo - dostarczy do rozpadliny, na którą drugim końcu zauważamy Jima. Wracamy i w prawo, o na następnym skrzyżowaniu też - pochwarowany przedmioty z kamiennej groty wracamy i na lewo - dostarczy do samego końca, po których skoczy, D'Kar osiąga drugi brzeg. Korytarzem dostarczy do pieczary, gdzie po platformach po prawej można wspiąć się na górę, aby odkryć kość Jima (Bonker). Dalej tunelem po lewej dostarczy do zawalonych się drzew za stertą kamieni obok. Za pomocą młota rozwalamy głazy, a następnie jadąc z nich przeprychamy pod drzew. Mo-

kada gotowe, więc D'Kar przeskakuje się pod barierą i dostarczy do Jima. Po rozmowie kierujemy prawą stronę stopniowo opadał wiatrem, używamy młota, aby przekruszyć kamienie i popychamy z tyłu. Przejdziemy wkładamy do Lower Levels, gdzie po szance zagadujemy stopniowo obok gadka i wędrujemy na góry (zabezpiecz po drodze o kuchnię, aby pogadać z Tamaa). Na Upper Levels rozpoczyna się zabawa.

Po zakończeniu skoja przenosi się do pokoju D'Kara, gdzie odwiedza go K'tan, a po wyjściu natykamy się na W'kaka, który pokaże nam przekazane listy do Lamraka (QUEST) Schodzimy na Middle Levels i rozmowy do kuchni Tam powierza nam list do swojego brata w Fort Hold (QUEST) Wychodzimy na teren zewnętrzny gdzie K'tan przyjmuje nam, jak "obchodzić" Zandka. Gdy jesteśmy gotowi do odbioru, rozumy do miasta.

Fort Hold

Po wyładowaniu kierujemy się na K'tanem, lecz zostajemy zatrzymani przez pilnującego bramy Lamraka - przy okazji oddajemy mu list. Możemy teraz dostać się do Harper Hall, lecz drogę nam przewidzieć blokuje przewrócony wóz Faraona. Oczywiście decydujemy się gościnni pomóc (QUEST), przy okazji zbierając kolejną porcję zadań do wykonania:

Parkan i Archon - prowadzą sklep z ubraniami też obok rozbitego wozu i co jakiś czas związują się na posterunku (jadąc z nich idzie na pewno) Zagadujemy pierwszego otrzymujemy parę butów od drugiego ten cyndra do ubrania (pojawia się w mapy pod strojem Dragonrider'a).

Kasia - dziewczynka to bardzo dużo dostaje naszego smoka, na ⊕ jej pozwalamy, dzięki czemu otrzymujemy kilka robaczków (Sweets)

Shara - z drugiej strony zawalonego przejścia gość ten prowadzi stragan z malowidłami (Tapestry) Gdy go zagadujemy zleca nam zamówienie jednego z malowideł dla Selyn w Harper Hall (QUEST).

Berl - gość prowadzi wyszynk, gdzie można się napić za darmo, z czego też korzystamy wysłuchując przy okazji najnowszych wieści.

Malerion i Tankenton - rozmowa z tymi dwoma pijanymi gośćmi to niezły ubaw dostajemy też przy okazji odrzutną mapę podziemi pod Fort Hold (Ancient Caverns)

Jakkel - przesyłki w pobliżu Lamraka gorowarz też jest rozmowny lecz nadawcom odegra swoją rolę

Parola - nic nas zaczepia kłamstwa

Anna - prowadzi stragan z owocami, od niej dowiadujemy się o brzęczym po placu złodziejki, który gwałcił już mapę Hold.

Dorna - sprzedaje upominki gdy ją zagadujemy, możemy otrzymać Wooden Top oraz dowiedzieć się, że Mistrzy Bracelet kosztuje 3 Marki. Z targowiska istnieje jedno wyjście, którym dostarczy na plac z fontanną - tam spotykamy kolejnych gości:

Horst - stoi przy zagrodzie dla byków i zapytuje go jego sprzedanie. W zamian na młodego Tunnel Snake'a jest w stanie sprzedać nam szczur (potrzebna dla Farona).

Mannar - gość z mieczem na razie tylko narzeka - potem jego pomoc się przyda

Skjald - siedzącego przy fontannie barda można przekonać do przemówienia się na głównym placu, gdzie D'Kar dysponuje odpowiedniego poziomu Reputacją.

trójka na lewo - Dana, córka siedzącego muzykanów, zgubiła swojego drewnianego smoka w okolicach kuchni w głębi Fort Hold.

trójka mężczyzn przy wejściu - dowiadujemy się od nich o sytuacji w okolicy.

Hunter - prowadzi tarczą strażnicy, lecz B'Kara nie daco zapisać (pomoga po straży, że jest Dragonriderem) Przekierowany są więc w okolicy otrzymano od Archona i bez problemu stajemy na strażnicy Jeśli wygrany, otrzymamy 1 Mark.

Nie zauważając siedzimy przechodzimy na poprzedni plac. Po szansa podbiega do nas gość w czarnym stroju i kradnie nam coś! - biegniemy ⊕ nim. Oszczerny w rogu złodziej podbiega się, zwraca nóż i skradzioną mapę, a w zamian ⊕ poszczenia uczy zdolności skradania się (Stealth Skill) Nim jednak przekroczymy się na jej pomocą do wejścia Fort Hold, warta wykonać wpierw kilka dodatkowych questów. Na początek odwiedzamy farmę, która jednak pozwala nam zatrzymać mapę, a następnie podchodzimy do warsztatu kobiety, który otworzony na Skjalda gdzie pokaż, więc możemy zabrać jego koło garncarskie (Pottery Wheel). Za zdobycia wędrujemy do Farona, który stwierdza, że coś takiego by potrzebował jednak po obrabce przez kowala. Tyle na razie tutaj, więc otrzymuje "skradania się" w miejscu spotkania na złodziejem przedkładamy za Lamraka do wejścia budowli.

Grand Hall

Sala jest dość rozległa, lecz też przedstawiony wiele przykładów z lokalizacja poszczególnych osób:

Lorin - gościa spotykamy przed jednym z szeregu stojących w hali pomieszczeń - tym odkryjem. Dostajemy od niego zadanie przyniesienia zwoju - pozostałych rzeczy, więc zrobi nam trochę kłopotu. Po wykonaniu przysługi Lorin zaczyna do nas mówić, a gdy podchodzimy wręcza nam 1 Mark.

Jannah i Tarvin - tych dwoch gości trudno szukać na środku sali. Pierwszy z nich zrobi gwałtu, która kaję obok drugiego, zagadujemy go więc, a gdy odchodzi, zabieramy Bag of Nails i wręczamy Jannahowi. 1 Mark za przysługę.

Tregard - gościa spotykamy przy skrzyniach na krańcu sali przeciwległym do wejścia. Po rozmowie kierujemy się w stronę południowego przejścia (do kuchni), które blokuje 3 skrzynki - przesuwamy je kolejno, aż za otrzymujemy 1 Mark.

Przechodzimy teraz odblokowanym przejściem do kuchni - spotykamy tam Jake, któremu oddajemy list od Tamaa. Przy wejściu do kuchni (w miejscu wcześniejszych skrzyń) możemy znaleźć szmatę zabraną należącego do Dana - pamiętajmy o oddaniu po jej. Przy próbie wyjścia z Grand Hall spotykamy Lamraka, który po dowiedzi się naszego podejścia i przy okazji złoto nam zadanie odbiorcy podziemnych jaskiń pod Fort Hold (QUEST) - wpierw jednak możemy zakończyć sobie jakieś zwalka wcześnie. Nic przeszkadza po - mamy już przynajmniej 3 Marki, więc kupujemy Mistrzy Bracelet od Dorny. Nim jednak wróżimy do Lamraka, zakończmy rozmowy wpierw. Po nim zwrócimy Zandka odbiorcy się na wschód.

Masterswith Hall

Przechodzimy tunelem na wprost i dostarczy przed wejścia do lokalu. Niezależnie spotykamy Guy'a - szuka swojego kilofa, który natychmiast leży też obok - oparty o skalę. Gdy go oddajemy gość wręcza nam drugą rzecz - lewo - miecz, możemy jednak zrobić kogoś, kto wręczy nam nam władzę (QUEST) Za skalkami znajduje się drugie pole odkrywkowe, na którym spotykamy Rolfsta i Mauro - od pierwszego z górników zdobywamy kilka informacji, drugi na zawsze kupimy przez nas Mistrzy Bracelet i chcia rozwoju zdolności górniczych (Mining Skill) aby mógł je w pełni wykorzystać, potrzebny nam jeszcze kilof - który jest znajdujemy oparty o wzgórz, na którym znajduje Mauro (znajdzie po wrzuć, gdy gość wróci do pracy) Tyle na zewnątrz - wchodzimy do kuchni. Gavan też jest zbyt rozmowny, Ferr może w zamian za wytrzymałości ubezpieczy wreszcie kraść, o Kler w głębi warsztatu wykona dla nas kopy hełm garncarskiego oraz przeróbki stare dla potrzeb Farona. Wychodzimy i wracamy smoka.

Fort Wayr

Mapa Mining Skill możemy dostać się do dwóch skrytek w zboczu góry oraz pomocą odwiedzić Dark Caves, lecz to sprawy marginalne. Najważniejszy jest Jim, którego spotykamy na Middle Levels - w zamian za Sweets i Wooden Top podaruje nam młodego Tunnel Snake'a. Wracamy na targowisko.

Fort Hold

Przekazujemy Faramowi przesłaną mi, jakoteen zwracamy kotła garncarskie. Dzięki jej smoka, u Masterswith uczymy się władania mieczem (Sword Skill) w zamian za ubranie odbiorcy pewnej przysługi, o Harunac dopomaga, kiedy z wpisem i wypowiadamy bydła z zagrody. Faram wreszcie odblokowuje przejście, którym dostarczy do zamkniętej lokacji, po drodze otrzymując nas domość od Zandka, za mamy odwiedzić magiczne Harunac (QUEST)

POTRAWKA ROMY

2 Wiwerny Egg - pierwsze znajdujemy na kraniu lokacji (Hiding Skill) w Ancient Caverns po drodze z Motel Cave do wyjścia, drugie jest dostępny od Hakon, którą w początkowym okresie gry możemy spotkać kowalczą się z Jimem na górze (drugiej) wzdłuż ścieżki ścieżki w Fort Wayr Bawół.

- 4 Tunnel Snake Egg - jedno leży w Dark Caves w jaskini z kokonami, jedno również w tych grotach, kolejne na kraniu lokacji obok zwalonych drzew, trzecie możemy znaleźć na zdjęciu w okręgu grota otoczonego wejście w Ancient Caverns, czwarte w Smuggler's Cave przed zwalonowaniem W'elka (dzięki przewodnik) i wreszcie piąte, koniecznie, możemy kupić od Hakon za 2 Marki, jeśli będziemy posiadać odpowiednią Reputację.
- Bundle of Flax - na początek zagadujemy to pogoni się po Jaskini Jima, który informuje nas o konieczności pozbawienia Lianna Hair w celu wyrobienia Flax. Teraz kierujemy się na drugi plac targowy Fort Hold - jeśli wypełniliśmy już zgoda z wrzosu Farona, w pewnej zagrodzie możemy zastać dwa Lianna Hair. Zagadujemy tamte mężczyzn znajdzie przy wejście i w jednego z nich wyposażamy nasze zwalczenia na Flax.
- Bottle of Rare Wine - otrzymujemy od Hermanika, który kocha ryby na lato Dorah, jeśli przewidzimy dla niego jednej z kobiet z brzegu do wody (kuszenie odpowiedzialne Silka) - można to wykonać drugiego dnia naszego pobytu w lato.
- Feathertorn - rośnie sobie nas wzgórz po prawej stronie zabudowań na lato Dorah.
- Nettlewood - znajdujemy przy krańcu w zamarłej ścił w wiązaniu na farma.

Piła

TRUNDLEBUGS

Możesty pamiętać, żeby odwozić Jillmoved każdorazowo złapanego robaka, aby dostać kubek za nastepnego.

- Black - tam błąga sobie po skrzydełku kwiat w Fort Weyr
- Brown - możemy go spotkać w Dark Caves w pomieszczeniu z kolorowym (po których D'Kar później sobie skoczy)
- Blue - błąga po plaży z footsoldy w Fort Hold
- Green - zazwyczaj po w kolorowi stoku płynącego na lorne (kapiel go nie przeszkadza, bo to jedyna okazja)
- - błąga w środkowej części plaży na lorne Island
- Crystal - w pokoju z widokiem w drugiej części wioseczki na lorne

Harper Hall

Naszym celem jest podobno znajdująca się po lewej stronie głównego budynku - spotykamy nam Sałyn i oddajemy przesyłkę od Sharra (po rozmowie z opiekunem są do nas po nagrodę). Przejdź błąganą wrzątkiej podobni przewodu do Healer Hall, bez na razie nie możemy tam wejść, ubrać zaś jest biblioteka, w której zostajemy Lockanna i Mnemny szukających czapek (QUEST) Korzystamy teraz z przewodnych w góry schodów aby dostać się do wnętrza Harper Hall. W jednym z pomieszczeń spotykamy nauczycielkę Tinnesi, zagadujemy jednak wpierw jej uczniu Sophie, w potem rozmawiamy z nią. Teraz przedzielamy do jednego z sąsiednich pomieszczeń, gdzie zastajemy Yellina - spotkaj za nasze prośby i daje Drum Pattern. Wracamy i znów zagadujemy Sophie - ten zabiera od nas pergamin z notami i wyłącza. Po chwili słychać dudnienie, w po powrocie Sophie zjawia się również sam Heron. Akcja przenosi się na targowisko gdzie zjawia się również K'lan, którego dopada chorobo.

Healer Hall

Po odtrybieniu kontroli nad D'Karem, możemy porozmawiać z chorymi i podejrzeniami - od Sirah dostajemy kolejny QUEST zaś stojący na lorne sali Morrick zlewa nam dziedziczenia polecenia dla chorych. Zanim możemy wyruszać od Arrio po plenu targowym (basket of Cold Plant), oczywiście pod warunkiem, że złapaliśmy już złodzieja, trzeba jednak wpierw je podgrzać (za mnie nam Morrick), korzystamy więc z uprzejmości Jaka w kuchni za Grand Hall. Tyle naszej dobroczynności teraz, na odwiedzonym możemy jeszcze odkryć kondycję na Weyrwoman (Kilimi w pokoju na górze) oraz porozmawiać z Tinnesi i odwiedzić jej kolejnego studenta. Gdzi ten już sobie wracania w zbiorowej wyjdzie znajdujący się na lorne korytarzu bezpośrednio przy jednej za zdań na górze aby zaś go odwiedzić, należy wpaść kolejny przy nim klucz, za jego pomocą otwierzyć kufer przy kuchni i zagrać na wyjątym z niego flecie.

Ancient Caverns

Jest kapitany już Mirang Bracelet, po wejściu do Grand Hall zastajemy przez Lamrotem doprowadzonej do wejścia do jaskiń, które znajdują się we wnęce w pomieszczeniach kuchennych (dostajemy również klucz do prowadzących tam drzwi). W środku klarowny w garść mocz, otrzymujemy Bracelet i włączyszy go (nieco więcej światła) ruszamy w głąb. Idąc prosto natrafiamy za skały (za razu) zwałek, zaś korzyść się w lewo, po zabiciu wpół dostajemy do kamiennego mostu spinającego dwa brzegi przepaści - niestety zawala się przy próbie przekroczenia po nim (trzeba mieć zapas Life, aby nie zginąć podczas upadku). Teraz czeka nas długa droga pełnymi wąży korzystamy, skoki po platformach (uwaga na Wherries - takie latające monstra), aż w końcu dostajemy do dużej sali, który opłatają dwa kolejne kolosy kamienne przejścia, na których kamieni spuszczają dwa wielkie głazy. Ich przepędzenie umożliwia nam przedzielenie tratkami do drugą stronę po otworzonych platformach i korzystamy przed drzwi, które otwierają się po zabiciu pilnującego ich stwora.

Metal Caves

Za drzwami trafiamy za wnętrze stadu dwóch kolorów i stwierdzamy, że z otworów znajdujących się tam dróg, żadna z nich nie chce się na razie otworzyć. Na początek, za pomocą znalezionej przy jednej za skrzyń rurki (Piece of Piping), otwieramy jedyne połotwarte wrota. W pomieszczeniu za nimi budowy pobliskiej kraśnej wentylacyjnej, lecz przed skarby stanowi z nowej sprawdzamy jeszcze przez stwór kamienny pomiędzy znajdujemy tam Strange Textured Skin (przyczyna). W pomieszczeniu za kratą, na lewo od gniazd znajdujemy drugą tajemniczą rurkę (przyczyna) o nieznanym podchodzimy do drzwi i korzystamy z klawiatury w prawej framudze D'Kar wpisuje odpowiedni kod i drzwi stają otworem. Wchodzimy do pierwszego pomieszczenia, gdzie zostały już tylko jeden (przez rozbłąkanych wojskowych) drzwi do sprawdzenia korzystamy z podobnej, klawiatury przy nich i wchodzimy do pomieszczenia z sejfem. Mamy Skin z kamiennego, więc otwieramy drzwiczki, gdzie znajdujemy Artifact wraz dokumentu, którego potrzebował Lamrot. Teraz przemierzamy pobliski stół pod kamiennymi wentylacyjnymi w sufitu i przedostajemy się tam z powrotem do jaskiń. Znów czeka nas trochę dudnienia i walki, aż dostarczamy do zamkniętej sali. Zapchniętą pobliskiego głazu twarzy szkody, po których bez pieczenie dostajemy się na dół i wydostajemy z jaskiń.

Fort Hold

Przy wyjściu czeka Lamrot, któremu oddajemy Skin z sejfu. Jeśli jeszcze nie podgrzaliśmy rośnik w Jaku, możemy teraz to zrobić, aby zanieść je do Healer Hall. Po powrocie na plac targowy okazuje się, że K'lan umiera (rozmowa ze swym synalkiem), a Zenth przekazuje nam wiadomość, że Lord Groll chce się z nami widzieć. Gdzie zwyczajowy w pomieszczenie po prawej stronie w Grand Hall, w po rozmowie wytrzymany przy okazji również kwestię Manwara. Na razie możemy wrócić do Fort Weyr - ten przed odlotem podbiega do nas Lamrot z wiadomością Belom, który wreszcie przekonał V'tulani.

Fort Weyr

Od nam i rozmowy za Upper Levels, gdzie rozpoczyna się kolejna zabawa - zastajemy na nim mianowani za Wing Second. Następnie schodzimy na Middle Levels, gdzie spotykamy V'tulu (oddajemy list) i po zatwierdzenie ewentualnych pozostałych spraw wychodzimy na zewnątrz. Tutaj również warto pokazać w celu zagadnienia okolicznych osób, w gdy jesteśmy już gotowi, lecimy z powrotem do Fort Hold - razem z trzema innymi Dragonriderami.

Fort Hold

Dotarł targowy już się skończył i wszyscy pojechali do domów - więc po zastanowieniu B'tuka przedzielamy do Harper Hall. Wejście do podziemnej kuchni z głównego placu jest już otwarte - tam spotykamy Grahla oraz Sałyn, która daje nam kolejne zadanie - odnaleźć Harpera na lata Island (QUEST) gdzie jest studiuje się odmowy. Przedzielamy teraz do Healer Hall, przejście kolejno naprzeciw wejścia jest już otwarte, w dwudziestomy nim do Lemnasty Joanna. Otwarcie się, że Shia, który dobiegły Lamrotowi, zawierał przepis na odtrutkę powstającej zarazy (QUEST - odnaleźć ów Skin) Po rozmowie wracamy na plac targowy i odlatujemy do naszej lokacji.

Isla Island

Lądujemy na plaży gdzie po rozmowie towarzyszących nam Jeźdźców możemy trochę pokoszować - zebrać kilka rośnik, pogadać z rybakiem Hanrahanem w celu uzyskania mapy Isla Hold oraz zarządzić dwóch obcych Dragonriderów - K'larna i N'tarna (na lewym krańcu) Na plaży możemy zauważyć też kilka skarpiątków - ustrzelenie kolegami z kuszy może dać nam porty, którą będziemy mogli wręczyć Lytah W jednym miejscu z wody wynurza się łeb delfina, jednak będziemy mogli zinterpretować jego głos dopiero gdy nasze Wiedza wzrośnie do poziomu 8. Wracamy przedzielamy na lorne do Hold.

Naszym ogólnym celem jest odnalezienie zaginionego Belona (QUEST) lecz po drodze przyjdzie nam wykonać kilka pobocznych zadań. Możemy spotkać następujące osoby:

- Drakk - od tego budowy bydła (wozy po prawej stronie drogi) dostajemy pierwsze info o dwóch zaginionych na lorne (QUEST - wyślednik przemysłników chorego bydła)
- Loretta - szuka swojego męża Josepha
- Lorin i Maria - w jednym z domów, zaginął rodzice Marii (Hallon i Karil)
- Ralf - można pogadać
- Sara - pierwsze wejście do gospody "The Dawn Sisters" i nie chce D'Kara wpuścić do środka. Żaden problem - po przebraniu się w cywilne ciuchy drzwi stoją otworem.
- Gamut - barman posiada kilka ważnych informacji, których udziela po zamówieniu drinka.
- Feral - siedzi na dachu hotelu "Rising Star" gdzie też wchodzimy aby zaobserwować pokaźne na noc.
- Marina - właścicielka tego hotelu jest na razie zajęta, lecz gdy wrócimy do niej po obchodzie raczy wiedzi, wyłuszczy nam sprawy z majątkiem Holmem, który jest winien jej kasę (QUEST - odzyskać ramię)
- Villager z 2 - po drodze do hotelu spotykamy gościa machającego się z drzewami - jeśli pomalowany mu je otworzyć (konieczny odpowiedni Strength), to będziemy mogli zabrać z jego mieszkania drobny przedmiot. Drzwi mieszkaniec (za hotelem) zadaje nam zagadkę, do której odpowiedź brzmi "Darkness"
- Room - idąc dalej za hotelem trafiamy za mieszkanie, gdzie leży ta sama dziewczyna. Uleczyć będziemy ją mogli później.
- Maria - spotykamy ją w kolejnym domostwie, w mnie ona się stoi kandydatką na Weyrwoman, jeśli oddamy jej porty od Sirah

Czas na questy. Wracamy do gospody gdzie ponownie zagadujemy Gamuta, w daje nam info w Holliste. Przedzielamy teraz w zwałek za hotelem - tam zauważamy gościa dyskutującego z niejakim Sariemem. Wtrącamy się aby spytać Holmesa mnie, w ten chwyć nas chwyć oddaje kasę dla Marina. Wracamy do hotelu, w kolejnie w podstępu wynajmuje nam pokój za darmo (spać pojdziemy później) Wychodzimy i zagadujemy stojącego w pobliżu Sariema - ten przez nas w zabezpieczenia kolejnej sprawy z Holmem (odzierać nas kasa) do gry). Opryskuje wraz z jego pomagierami spotykamy w tym samym zaułku, co poprzednio, lecz póki nas będzie na nim, przez krzesiaty sąsiadów z kamieni (aktywuje się dzwon "rękaś") spotrzeb za niczym. Opodal można zauważyć kilka beczek oraz rozmaitych obok nich kamieni - jeden z nich zabierzemy i po wejściu między beczyłki (włącza się dzwon Stealth Mode) używamy owego kamienia (można wcześniej poczekać chwilę w tym miejscu, w wtyczymy rozmowy rozmówców). Kolekcjonuje Holmes odchodzę na chwilę, z czego korzystamy by zabrać gotowe wcześniej z kolbni (skradamy się), z którym wracamy do baru. Gdy zagadujemy barmana, sprawy z Sariemem zostają doprowadzone do końca. Możemy już odzierać się na zakłamy odpoczynek do pokoju hotelowego.

Rankiem zagadujemy Marinę, aby dowiedzieć się, że w pokoju na końcu korytarza znajduje się pamiątkowy przez nas Belon. Po rozmowie z nim wychodzimy i możemy ponownie rozmawiać się po wiosce:

- Terral - na górnej platformie widokowej. W zamian za drewnianą statuetkę otworzy swój sklep opodal hotelu (Isla Supplies) i pozwoli w nim pobezrobić.
- N'ath - po prostu pogadać z nim.
- Drudge - kolejny gość mający kłopot z otwartem drzwi.
- Hala - sprzedawczyni w otwartym już sklepie z Tapestry (obok baru) zainteresowana jest otrzymaniem od Sharra w nagrodę malowidłem i daje nam cynk w rodzinie Nalayi.
- Dearin - stoi przed domem w tylach dalszego kompleksu dwór i prowadzi nas do mieszkania Nalayi.
- Manwar i Faron - spotykamy ich rozmawiających z Drakkiem, potem przenoszą się do baru, gdzie też za nam idziemy.

W "The Dawn Sisters" oba kandydaty spotykamy przy stoliku obok kominka - okazuje się, że pomiędzy nie przyszłyś z przepisem na odwrotkę (tym od Zenratha). Udajemy się więc na górę do N'atha i rozmawiamy po nim podanie się za odbiorcę swojej przysyłki. Żeby zabić czas potrzebny do wykonania zadania, udajemy się na plażę, gdzie możemy np. ponownie pogadać z Hannahem. Gdy wracamy pod bar, zastajemy tam N'atha, który odbierał receptury, więc po chwili przemawiamy się do Fort Hold.

Harper Hall

Na miejscu ponownie schodzimy po schodkach do kuchni, gdzie od Sałyn dostajemy Skin z Secret Drum Pattern. Teraz wchodzimy na piętro i korzystamy za wyjścia, gdzie zastajemy Limeriadę - ten zgadza się na zrobienie nam bębna, lecz musimy mu dostarczyć odpowiedni Skin. Schodzimy ponownie do kuchni, gdzie zagadujemy Kathy, w potem wracamy do wyjścia, gdzie zastajemy kolejnego gościa - Yellina, który daje nam poszukiwany Skin. Po oddaniu skóry Limeriadowi bębna po chwili jest gotowy. Teraz ruszamy do Healer Hall - oddajemy Jessicowi przepis w zamian za co obdarowuje nas zdobniczą kuszą oraz rozpoznawania ziół (Healing Skill) Wracamy za wyspę.

Isla Island

Gdy wchodzimy do hotelu okazuje się, że pokonany przez Faron Belon został zabrany przez jakiegoś Dragonridera (można przeczytać jego pokój, aby odnaleźć mapę i kilka butów do kuszy) Po wyjściu podbiega do nas S'lan z wieścią, że N'ath został uprowadzony przez przemytników. Czas na przywołanie Harpera - wyginamy się za kwiat widokowy i używamy bębna. Po chwili przylatuje Fin, który zabierze nam przyjaciół na Isla Beach. Niestety - w kwaterze prowadzącym w stronę plaży napada na nas Hala ze swoją bandą - wykończenie wszystkich oprychów to nie taka prosta sprawa, warto więc wcześniej nagrać stan gry. Po zwyciężce ruszamy dalej.

ARTEFAKTY

W zamku są nie można otworzyć posiadany wrót w Forze w Mastersmith Hall. Miejsca zaobserwowania:

- Dark Caves za głazem w grocie, gdzie na platformie latał kosz Jima. Konieczne jest Sila poziomu 4. lub wyższego, aby rozerwać ów kamień. Kolejne Upgrade.
- Fort Weyr Bowl za głazem na górze blogującej wrzątkiej ścieżki. Wymagana siła 3. poziomu. Kolejne Upgrade.
- Metal Cave w sejfie, w którym znajdujemy receptury odtrutki. Kolejne Upgrade.

W Fort Hold Grand Hall, Kolliss sprzedającym w pobliżu kuchni daje nam mały Bronze Key (konieczne odpowiedzia Reputacja), który powoje do zamkniętych drzwi po lewej stronie placu w Harper Hall. Sword Upgrade.

- dostajemy od Holm w Fort Weyr Bowl jeśli posiadamy Reputation poziomu 6 lub wyższego, Sword Upgrade.

Naprzeciw skarpy się Martos, który przeniósł nas do wodnych na skrzyżowań gości mają dla nas ważne informacje. Przed rozmową z Filleanem koniecznie trzeba wejrzeć tam gry gdyż gość zaciąga partyjki w kości, a na tym możemy się bardzo przyjechać. Mamy dwa wyjścia albo od nam przystąpić do gry (odpowiednio odpowiedzi) i liczyć na szczęście lecz (jeśli oczywiście mamy 1 Mark na rozpoczęcie zabawy) albo zapytać gościa o zasady gry a po jego skorzystaniu wrócić na Zamku i pokoncie do Fort Hold aby porozmawiać się B'raka. Dostosowany od niego szczegółowe zasady, jak dobrze grać, możemy również sprzedać a nagą parę przedmiotów (z grupy bohater) Wreszcie na tym Gosch i zainteresuj do gry Marty teraz większe szanse na wygrana, lecz nie możemy przesadzić, gdyż gość odkryje, że nasza kość są ustawione (to od Helina) i będziemy musiał zacząć od nowa (po rozmowie z Martos) W każdym razie po wygraniu powyżej 10 Marek, Fillean zdradza nam kolejne info i po rozmowie z Harperką wracamy do lata Hold. Teraz kierujemy się do miejsca spotkań Helina – gdy spotkaliśmy dostać się do podnoga z dwóch pobliskich miejsc, z prawego wyjścia Sarian i poprosi do studia. B'Kar wkazy z nim plan akcji. Przechodzimy teraz do ciemnego zaułka po lewej stronie domu naprzeciw jest tam przejście prowadzące do więzienia. Na miejscu gotek odwraca uwagę opryszków a my korzystając z trybu Stealth podchodzimy do gości przy drzwiach i zabieramy im klucz (odpowiednio środ), za pomocą którego otwieramy klapę w podłodze.

Smuggler's Cave

Tez po wejściu dostajemy wybór na rozkład pomieszczeń i potrzebujących ja bandytów- co warto zapamiętać, chociaż i tak pewna nie obejdzie się bez kilku walk. Dokładnej drogi nie będę opisywał (nie jest zbyt długa), postaw tylko, że istnieje kilka miejsc, w których możemy włączyć Stealth Mode aby skryć się przed bandytami, by przeczekać, aż przejdą. Po pierwszym kompleksie nabrzeżnych fortyfikacji przechodzimy na długą ścieżkę, którą przechodzimy na kolejną, biegnącą na niższy poziom tam kolejne zabudowania. Kierując się w prawo dostajemy do pokoju z dwoma bocznymi przejściami naprzeciw kierujemy się w lewo aby uratować N'alba (zdrowo go przypilnuj) Po uwolnieniu gościa wracamy i idziemy w prawo natrafiamy tam na obóz bydła oraz martwego Bolana, przy którym znajdujemy specjalny Medalion (znak rozpoznawczy bandytów możno go obrać, aby nas był przez nich szczególnym) Wreszcie do pomieszczenia przed skrzyżowaniem i kierujemy się w lewo w stronę obozu wydobywy na pomost pilnowany przez kapitana. Przy stojących obok skrzyniach włączyć Stealth Mode, aby przekraść się obok gościa, gdy ten patrzy w drugą stronę. Lądujemy w kabinie statku, który po chwili odpływa.

Isenmouth

Podczas podróży możemy ustrzelić zabrzega rabuś, przyłapani nie zostaniemy przez pilnujących majątku, który pobiegł majątek, gdy dojdziemy nas pary Marek. Statek dobija do brzegu więc go opuszczamy Niestety naszą obecność zauważa kapitan i cała banda przemytników rusza na nowa w pogoń. Mamy ich wszystkich pokonać, ale w sumie prościej skierować się na biegnącą w górę ścieżkę (po lewej stronie plaży) a odwiczam bandyci zaraczają pościgu i odpłyną. Na górze spotrzegamy trzy przejścia w skarpach góry, pobrać każde z nich pilnowane jest przez jakoś kata-psy, z którymi D'Kar ma obie za nasze walczył. Wrzywamy Zantha i automatycznie na zastępny przemieszani w rodzinne strony

Fort Weyr

Po rozmowie z S'Baron na górze schodzimy na Middle Levels i kierujemy się do pokoju V'kata. Zastajemy tam S'Tana, o po rozmowie z nim sprzedamy pobliski stół – znajdujemy na nim butelkę z trucizną i Skin z dwoma ofiarami V'kata. Akcja przenosi się do S'Tana, gdzie my również zostamy powiadomi o zdradzi i musimy odwiedzić swoją niewinność przez odnalezienie trzech składników receptury uodrożniającej (QUEST) Wreszcie na tajemniczy wyjaz.

Isenmouth

Drugie przejście po prawej zostało opuszczone przez pilnujących ja bandytów, wchodzimy tam więc. Dostajemy się na teren Hunter's Lodge gdzie wpadamy w wilczy dół i spotykamy Laora nas wyzwolenie nam zadania przedstawia przemytników z wyspy Na początek pobrać zastępny poddani próbie gościa stoją na platformie w głębi skalnej niszki, a my staramy się używając Stealth Mode przekraść niezauważeni pod drabiną biegnącą do góry Nadajmy zrobić to pozwalając się cały czas w cieniu lewej strony sali nie przy skale Po dotarciu do Laora zabieramy kapsę ze nim parę flaszki, którą napotkamy w stojących po drugiej stronie beczkach z kwasem. Wreszcie wracamy na główną polanę i wchodzimy kolejnym odblokowanym przejściem Tam czeka nas wiele zadania w chowanego z patrolującymi teren kotkami przejście bardzi przeciekujemy w specjalnych miejscach, gdzie uaktywnia się Stealth Mode (możemy nie włączyć) Przeszczywszy rozpadliny dostajemy do skrzyżowania kierując się w prawo dochodzimy do potok, po których skaczę dostajemy do miejsc, w którym rezem Silverthorn pierwszy składnik odtrutki. Z niespodziewanej opresji ratuje nas Leon, który na potegnanie daje nam Large Crossbow (plus konieczny Skill) wraz z bezpiecznymi bełtów Wracamy na polanę i kierujemy się przejściem po lewej stronie.

Isenmouth

Aby usunąć zagradzające przejście zarośla, używamy bateki z kwasem i wkrótce dochodzimy do świątyni. W jej wnętrze natrafiamy na cztery komorowe stolary które można poprzesuwać w strony specyficznych płyt w podłodze otwiera to cztery kolorowe pomieszczenia na tym poziomie. W każdym z tych pokojów znajdujemy wejśny które możemy ustawić w trzech pozycjach (trzeba odpowiednio do nich podchodzić) Tworzymy następujące ustawienia:

- pokój żółty i czerwony – wejśny w położeniu środkowym
- pokój zielony i niebieski – wejśny skierowane w strony drzwi

Dodam tutaj, że powyższe ustawienia można odczytać z pokoju na górze i raczej się nie zmienia (nie próbowałem dwa razy przechodzić gry) w każdym razie prawidłowe ustawienia każdej z dźwigni wywołuje chwilę turystycznej dźwięk, a w rezultacie otwarcie prowadzącego w dół przejścia w środkowej części świątyni. Na dole konieczny na zamknięte drzwi oraz płytkę w ścianie – jeśli D'Kar posiada odpowiednio wysoki poziom Knowledge, to odczyta kombinację kolorów odpowiadającą kolejności na owym naściennym panelu (a mnie Red, Red, Blue, Yellow) w takiej kolejności należy strzelać w nie z łuczy, a drzwi staną otwarte. Za nimi znajdujemy m.in. drugi składnik odtrutki - Rosebud Teraz opuszczamy świątynię, a przy próbie wyjścia z terenu zostajemy ogłuszeni przez szczelającego Lamroka.

Isenmouth Prison

D'Kar budzi się w celi jednej z czterech, w których znajdują się inni pierwsi przez przemytników (m.in. Joseph i Kenil) Po rozmowie z gościem z naprzeciwka zabieramy z podłogi Nettlewood, a następnie sprawdzamy kubło (otrzymujemy drewnianą nogę) oraz kamy kąt pomieszczenia (znajdujemy garnek) Ready! strażnik zostaje ogłuszony, a gość z naprzeciwka rzuca nam klucz, którym otwieramy kraty naszej celi. Po rozmowie z pozostałymi więźniami (otrzymujemy dwa QUESTy) wkraczamy przyjść na ścianie obok i wychodzimy na korytarz. Naprzeciw kierujemy się na prawo tam na wejście odkrywamy kolejny przełącznik, który otwiera przejście z drugiej strony korytarza. Przechodzimy tam, aby znaleźć na stole nasz otwijowski oraz miot (Bell Hammer) i włączyć kolejny środ otwierający przejście dalej. Dochodzimy do zakrytu korytarza, gdzie możemy schować się w ciemnej wnęce, aby poczekać na nadejście patrolujących teren strażników (podchodzą pojedyncze więc najlepiej przy okazji ich zaatakować). Teraz korytarzem docieramy do skrzyżowania kierujemy się w górę do pomieszczenia z drewnem, w który uderzamy na pomocą znalezionego wiatra Gościa z pomieszczenia powinni opuszczają teren, chociaż jeden z nich spotrzega D'Kara, więc trzeba nas wierzać (najlepiej przed zabiwą drzwiami ustrzeli turzeć w otwijowiu na dalej) kuszy i po odzyskaniu kontroli nad postacią szybko przejść do mostu aktywować ją i sprzątnąć gościa jednym strzałem). Po walce zostajemy jeszcze chwilę na wnęce, aby odkryć przejść w ścianie (trzeba skorzystać z triku z kwasu) otwiera na trzy w pomieszczeniu pomiędzy oraz na kolejne korytarze. Schodzimy do owego zalanego pokoju, skąd za ścianą zabieramy pęk kluczy a w otwartą wnękę naściennej kolejny kwiat. Bezpiecznie dalej po lewej zawierzamy przejście do innej sekcji jest ona jednak pilnowana przez dwóch strażników (kill them!) Bezpiecznie dalej, aby znaleźć się w zewnętrznym korytarzu (zrabiliśmy kółko). Lądujemy się teraz do nowo-otwartego pokoju (na prawo od celi) gdzie znajdujemy resztę otwijowiu oraz kolejny przejść na ścianie. Z nowo otwartej wnęki zabieramy kolejny klucz do celi, ostatni zaś ten w kilku po drodze do pokoju z drewnem. Mając je wszystkie, możemy już powyższonie wyjrzeć z celi od gościa, który nam pomagł dostajemy ostatni składnik odtrutki. Sowiłem Star. Lądujemy się teraz nowym przejściem do górnej sekcji więzienia- spotykamy tam Lamroka. Zmierzę go musimy od dwa razy tak aby już nie wstał przy tropie znajdujemy klucz z wyrobiem Marshal. Kierujemy się teraz na lewo od wejścia tam kontaktujemy się z Zanthem (możemy nie ustrzelić Trandshaga). Po prawej zaś, po zamku, stojemy do walki z nadzorcą więzienia a po zwyciężeniu możemy pogadać z grupą trzymanych tam więźniów szczególnie z Harrowem Podczas podskakiwania do nich wyskoczy mała komunikat o możliwości ich przemieszczenia dla rzystamy z niej, gdy oczyścimy pozostałe pomieszczenia. Wreszcie na lewo i przez stołówkę przechodzimy do pilnowanego przez dwóch bandytów korytarza (zgadnijcie, co trzeba tu zrobić.) Znajdujemy tam stół na którym leży Skin z instrukcją obsługi drzwiu otwierającego nam drzwi wiu w pomieszczeniu dalej. Teraz mamy dwa wyjścia albo włamujemy wykończyć trzech strażników w sali obok albo wbiegamy w drzwi wygonić ich do innego pomieszczenia. W każdym razie po opróżnieniu sali możemy już dopowiedzieć włączone przed wrota wyjściowe (po lewej), a następnie zbadać pokoju obok (i zwabić Gladera z tamtą na środku) Na wprost spotykamy Hellbora wejśc zamkniętą w więzienia Kartil gość daje nam klucz. W pomieszczeniu po prawej spotykamy też V'kata z nim również możemy rozegrać walkę, jednak darujemy nas życie, na to otrzymujemy kolejny klucz. Wrota prowadzące na dachy stoje otworem, więc po założeniu sprzęt na obu poziomach więzienia kierujemy się nowym przejściem z pomieszczenia z rozwidleniami, od dwierzmy przed schody prowadzące na górę. Tam możemy przeczekać dwa boczne pomieszczenia, aż w końcu, po naprzeciw stoną przedwdzierny do pokoju na tyłach tam zastajemy Kathe, z którym stajemy do walki. Po zwyciężeniu zostajemy kilka sekund, po których skaczę przenosi się do pokoju D'Kara.

Fort Weyr

Po przebudowie stajemy do konfrontacji z ostatnim studiem gry. Możemy teraz pokaczyć wszelkie questy podstawie brakujące przedmioty itp. a po drodze odwiedzić kuźnię na Middle Levels, aby dowiedzieć się o nadejściu Kawatha oraz pogadać z B'rakiem, aby dowiedzieć się, że właśnie zostaliśmy naprawione na Wingleadera. Możemy też odwiedzić V'kata, aby odebrać podziękowania. Przy okazji na Weyr Bowl spotykamy Xandra, który kieruje nas w stronę Dark Caves tam nie spotykamy oczywiście Kawatha. Po rozmowie z Zanthem wracamy do środka Weyr aby zabrać czterech zaufanych Dragonriderów:

- B'rak tam, gdzie poprzednio
- T'mara stoi w Gambling Room
- L'kal w jego pokoju
- Lylah w bibliotece na Upper Levels

Kierujemy się teraz do Hatching Grounds pobliży ustawiają się w strategicznych pozycjach obok złotego jaja, a my włączamy zwierz i czekamy. Zanth kieruje nas wyraźi obserwuję poszczególnych Dragonriderów aż wreszcie jeden z nich informuje, że zlepał Kathe ustawiony do ataku Teraz dochodzi do finałowej walki z magicznym w sumie wystarczy kilka ciosów aby jest padł a gra niezdrowanie ustępuje

THE END

FIRE LIZARDS

Latający nad rondelkiem D'Kara miniaturowy smok pełni funkcję znacznika ostrzegającego się nad poszczególnymi przedmiotami/postaciami/miejscami jego kolor ale ma znaczenie. Znajdowana gdzieniegdzie jaja tych stworków można inkubować na płycie przed palenisiem w mieszkaniu D'Kara. Zaczynamy od "smoczków" stołowym, a zdobyci możemy jeszcze.

- Red - leży w wiadrze w stodole przy zabudowaniach w Fort Weyr Bowl. Kontrolowi jest odpowiedzialna Siła do rozwania barbą (poziom 3 lub więcej).
- Blue - jajko otrzymujemy od Sybil w Hatching Grounds, jeśli posiadamy wiedzę najmniej 3 poziomu.
- Brown - znajdujemy w schyzie w Mastersmith Hall po jego uruchomieniu, aby jednak to zrobić, musimy wpierw otrzymać Henry Canvas od Hall w sklepie z Tapestry w lote Hold (Dostaczone posiadanie Tapestry od Sharon oraz Reputacji poziomu 4 lub wyższej) oraz poziomi Strength na 8. poziomie.

w lorne Prison, przy martwym Lamroku znajdujemy klucz, który pozwala do drzwi małego budynku w Mastersmith Hall. W jego wnętrzu znajdujemy dwa zwoje z informacjami oraz zamkniętą skrzynkę, a gdy pokombinamy tam chwilę skrzyni, zjawia się Ram i każe się wytłumaczyć. Jeśli posiadamy obie połówki dyskie zawdzięcza w więzieniu w lote oraz odpowiednie informacje, dostajemy od gościa owo jajko.

- - - - zwiększ się w lorne Temple na drzwiami, gdzie znaleźliśmy Rosebud (bardzi w głębi).

PYTANIA EMMARY

Żeby było krótsi, przesyłaję tylko odpowiedzi:

- "Tunnel Snakes" - po wizycie w Dark Caves
- "Wherries" - po wizycie w Ancient Caves
- "Kirin" - po spotkaniu w Hunter Hall
- tonę trzeba posiadać Citrus Fruit zdobyty w sklepie Torvala w lote Hold
- "Dragon tails" - po rozmowie z wydrzeniem na lote Beach (drugiego dnia)
- "Dragons and Statues" - po wizycie w lorne Temple
- "Feast" - już.

Piła

Przed Wami opis do FLOIGANa. Rozgryzienie tego tytułu nie powinno stanowić większego problemu ale młodzi Graczu mogą się przydać. Zaczynamy od początku...

TUTORIAL "Cookies"

Twoim zadaniem jest pomóc bratu upiec ciastka. Przynieś mu cukier po czym wskaż mu miejsce w kuchence, a Moigle wyjmie je sam. Teraz poczekaj, aż stanie na kolorowym polu - obserwuj go dookoła, aż nam zakręci. Teraz odbij się z jego brzucha na półkę i weź czekoladę. Kiedy go opuszczenie ciacha, Moigle złoże miskę, uderzając go aby na był smutny. Poproś Cię teraz o rękawicę kuchenną - ta znajduje się w drugim pokoju na garze (wejdź po drabince). Następnie pooklepuj brzucha pięściami (aż się wnerwi) i szybko uciekaj na czerwone pole - zostaniesz wybity na półkę skąd weźmiesz piekło. Po zjedzeniu nowej brata graj w "high five". Przekup go, zużywając kilka punktów, a udostępni Ci następną dźwignię. Przestaw ją dwa razy po czym rzuć się na tył pociągu. Zakończyłeś właśnie Tutorial!

THE GAME "Moigle's Secret Project"

Potrzebnych jest siedem różnych części. Pierwsza z nich to...

PARCEL

Moigle potrzebuje sprawdzić pocztę. Obok bramki znajdziesz tablicę z zółtą dźwignią. Wejdź na znajduje się nad drabinką (na prawo od tablicy). Zawartość skrzynki stanowi właśnie potrzebna paczka zadanie wykonane.

ENGINE

Uszczęśliw brata przytulając go (Hug) a otworzy się skrzynka z kolorowym polem. Stań na nim, a brat wsadzi Cię na barana. Przestaw

w biegu dźwignię na prawo od bramki, po czym szybko przejdź przez nią. Moigle będzie chciał aby pobawił się na Spitzem. Złap go trzy razy na ogon, a wykopie na silnik - kolejną potrzebną część.

CHIMNEY VENT

Zacznij obrażać grubego (insult), a rozpłacze się wtedy wejdź znowu na odpowiednie pole a Moigle wyleci do rzeczki, powodując podmuszenie mostu. Po przejściu przez most skieruj się w lewo pobierz trochę brudu, a jak się już wnerwi uciekaj na pole spod skrzynki - zostaniesz wysłany na billboard po klucz. Z pomocą klucza otworzysz bramkę do ogrodu brata. Udaj się tam z nim, a zaproponuje Ci wspólne obsianie grządek. Zgódź się. Twoim zadaniem będzie odganianie ptaki próbujące wykraść nasiona. Trzeba jeszcze naprawić pompę ściskaj Moigle'a i zapadną ponownie. Irik z przestawionym dźwigni na barana. Brat-inteligent poprosi Cię o pomoc w naprawie pompy - ponownie zgódź się i przestawaj dźwignie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy już wykonasz wszystko jak należy, pojawia się kolejny komponent - ujście kominowe (or sumthin')

FAN

Podczas krótkiej wstawki zapoznasz się z Baronem - "głównym złym" w całym przedsięwzięciu. Zdesantuje na brzuszek kotka-zakładniczkę - wskocz po nią na dach, korzystając z braterskiego bobocha. Udaj się teraz ścianką na wrzątek z jabłonią - zaprowadź brata na odpowiednie pole i znów wykonaj skok na jego brzuszku - tym razem ponad parkometr. Skieruj się do rury - teraz czeka Cię prawdo karnigłowka z dźwignami. Wysterczy przebiec z obu stron po rurach wydłużonych przy pomocy dźwigni, a następnie przestawić wszystkie części mostu przygotowując go tym samym do użycia. Przejdź po nim i weź Skeleton Key. Wyjdź rurą na zewnątrz, omiń pająka (chyba na chwilę go podrzucić lub pobawić się w RESIDENTa) i otwórz drzwi (korzystając z klucza). W przeciągu kilku chwil, w okolicach pobrani Barona zadbo kolejnego kocego dywersanta, a brat poprosi Cię o pozbycie się go. Musisz podrzucić mu bombę dźwigni rury jednocześnie na przewlajgę na trzykrotne wysadzenie Moigle'a. Po usunięciu szkodnika, Moigle otrzyma nowy element - wiatrowiak.

BUCKET

Wróg publiczny numer jeden znowu potrzebuje Floiganów kocim komandosom - tym razem mam od zakładnika Spitza. Trzeba go uwolnić, a zajmie się tym Moigle. Ty musisz tylko odpędzać rakietką pociski wystrzeliwane przez futrzaka. Za skuteczność działania zostaniesz nagrodzeni... Wiadrem.

TRASH CAN

Jeszcze jeden starciach - otworzy na wejścia rurą do stawu. Stań razem z bratem na drewnianej podłodze nieopodal od wejścia, a zleciesz na dół. Powtórz trik z obrażaniem brzuchola, a na wypłacze się do rzeki (jeśli zapomnisz odpowiednie miejsce). Podbiegaj go trochę i spraw żeby wystrzelił Cię na prom (który przyprowadzi do brzegu). Przebiegnij się wzdłuż ścian, a znajdziesz kołpak, zwi obok mega zielonej maski z pomocą której możesz straszyć Moigle a. Użyj się zgodnie z przeznaczeniem, po czym użyj pole z nowo otwartej skrzynki (można już wrócić do domu). Para mostów odpowiednie na kolejnego bombcata. Przy tym zadaniu należy uważać na częstotliwość zrzucania bomby - jeśli bardzo szybko, to wybuchnie przy drugim podaniu. Jeśli średnio - przy trzecim, a jeśli wolno - przy czwartym. Za poprawną akcję otrzymasz śmietnik (bez Dzwadu).

BARREL

Teraz wystarczy, aby Moigle przezwyciężył strach przed pająkami (potrzebnych jest do tego pięćdziesiąt punktów). Kiedy będziesz go chciał nauczyć samokontroli, poproś Cię o demonstrację. Weź rakietkę (jeśli chcesz) i pozamiatej pajączakom na oczach brata - na zam dokończy dzieło kolorowym bumblebeem. Możesz się już razem wybrać do pajączka pilnującego beczki (po drodze do rury prowadzącej do Skeleton Key). Moigle skorzysta z wyuczonej techniki, po czym pokaż mu beczkę - ostatni surowiec potrzebny do lyknięcia nieopodalnej.

THE SURPRISE

Przestrasz brata - po czym udajcie się do podest z drabinką (na lewo od piramidy z opon). Wejdź po mej na górę i zrzuć Moigle a z podświetlonego pola - otworzy na drzwi do sceny z "kołem fortuny". Poprzeszy o wspólną zabawę, zatrzymuj koło na odpowiednim kolorze aż rozwieszisz Moigle'a. Cóż, pora na niespodziankę! Barona dostanie rakietę zamiast-powietrze, a Ty przekonasz się, że brat pamiętał o Twoich urodzinach. I na tym kończy się historia, pozostają jeszcze "extra" dla przedłużenia zabawy.

Uwagi:

Możesz zdobywać cukierki polując na ptaki (oczywiste - no nie?).

Moigle a można nauczyć różnych zabaw - niektóre wymagają znalezienia odpowiedniego przedmiotu.

I to już wszystko! Oczekujcie na FLOIGAN BROTHERS EPISODE 2!!!

MUTTI

Hell, jeśli pamiętacie, jak wyglądał Jinrei w Tekken 3, to zapewne nie zdziwicie się, widząc jego nową wersję. Wang jest jednym z tych bohaterów, którzy przeszli dość drastyczną metamorfozę. Gdy Jinrei pojawił się w Tekken 3, był dość ciężkim, ale bardzo szybkim zawodnikiem. Jego ataki były dość proste, ale wykonywane z niesamowitą prędkością. Jego styl walki przypominał trochę styl Jacka-2 z Tekken 2. Teraz Wang jest zupełnie inny. Jego ataki są bardziej skomplikowane, a on sam jest dużo wolniejszy. Ale nie martwcie się, jego ataki nadal są bardzo silne, a on sam jest dość trudny do pokonania. Przeczytajcie uważnie.

WANG JINREI

ATAKI:

Z ziemi:

1+3	Double Palm Thrust (M)
2+4	Body Slam (M)
1+2, 1+2 dwa razy	Corpse Impaler (średnio-wy)
df,df+3+4 [–5]	Wrecking Ruins (Ten) [1+2]
df+1+3+4	Dragon Thrust (Grab, odwracał, ale musi być odpowiednio jako ataki)

Z biegu:

[1+2]_[3+4]_[2+3]	Crushing Dragon (T)

Z powietrza:

[1+2]_[3+4]_[2+3] [–5]	Rainbow Hammerhit (Ten) [3]

Z tyłu:

[1+4]_[3+4]_[2+3]	Reverse Back Throw

CIOSY:

1~4	G-Cru! - Club Pur
= 1 [–4]	Flash Uppercut (Ten): JG
df+1,1 [–5]	Club Pur - Flash Uppercut (Ten): JG
lf_b,a_P+1+2	Double Palm Throw
df+1+2	Laughing Double Pur
1+2	Abominable Splitter; na CH powoduje przewrócenie
3,3+1+3	Heavy Hammer; także na CH
df+2	Crumbler
df+3,3 [–3]	Gut Punch, 3h-uppercut (Ten): JG
f+3	Front Splitter
[1+2]_[3+4]	dem bikky; wszystko przedtem plus wal do Ciebie
= 1+2	Hammer Combo
lf+3	Tripwise Somersault
= 1,3 [–5]	Club Pur - Flash Uppercut (Ten):
df+2 [–1]	Palm Lift (Ten): JG
df+3	Swoop Kick
df+3+4	Triathapodic Swoop
f_df+4,3	Bear's Arrow
df+4 < 3 [–5]	Viper Mountain - Palm Lift (Ten): JG
3+4	Heavy Swoop
= df+4	High Kick
= df+4	Low Kick
= T	Heavy Edge: JG
4,4	Spinning Heavy Kick
= 4	High Kick
= lf_d_df+4	Low Kick
= 1	Heavy Edge: JG
3+4 [–5]	Rising Heavy Kick (Ten): JG
lf3+4	Skyscraper Kick
lf3+4	Pushing Swoop; na CH podbija przeciwnika
b,f3+4]_[3+4]	Reversal

1,1,1,2,1,2,3,3,4,4,4,1 Taunting

Ciosy niskiekierunkowe:

1+1 [–1]	Heavens Concern (Ten): JG
= [–3]	Concern
1+1+2	Indigo Punch

CZYLI WIDZICIE, MAMY DUŻO DO ROBOTY. Jak widzicie, Wang ma wiele ciekawych ataków, które mogą zaskoczyć przeciwnika. Jednak, jeśli chcecie z nim poważnie walczyć, musicie poznać wszystkie jego ataki. Ja wam w tym pomogę. Zacznijmy od ruchów specjalnych. Wang posiada cztery ruchy specjalne. Oto one:

Wang Jinrei's Special Moves

Dragon Thrust – df+1+3+4

Wrecking Ruins – df,df+3+4 [–5]

Crushing Dragon – [1+2]_[3+4]_[2+3]

Rainbow Hammerhit – [1+2]_[3+4]_[2+3] [–5]

Zacznijmy od pierwszego. Dragon Thrust (Grab, odwracał, ale musi być odpowiednio jako atak) to rzut. Wykonuje się go, naciskając df+1+3+4. Wang chwyta przeciwnika za głowę i rzuca go przez ramię. Ruch ten jest bardzo użyteczny, ponieważ jest szybki i trudny do zablokowania. Jedyna jego wada to to, że jest bardzo łatwy do uniknięcia. Wystarczy, że przeciwnik zrobi unik, a Wang będzie miał problemy. Ruch ten jest bardzo użyteczny, jeśli przeciwnik lubi się bronić. Jeśli tak jest, to Wang może go zaskoczyć tym ruchem. Ruch ten jest również użyteczny, jeśli przeciwnik lubi robić uniki

d/b+[1,2 d/b+3, d/b+1+2
d/b+2, 1, d+1, FC,d/b+4
d/b+3, 1, 1, d/b+3
d/b+2, d/b+4,2, d/b+4,2, d/b+1+2
CH d/b+4,2, 1, 1, d/b+4,2, b+1+2
gp+4, 1, d/b+4,2
gp+4, 4, b+1+2
gp+4, 3, d+1, FC,d/b+4,3
gp+4, 2, 1, 2, b+1+2
gp+4, 4,4,1
gp+4, 1, 1, 1, 1, b+1+2
CH SS+4, d+1, FC,d/b+4,3
CH SS+4, d+1, WS+1, b+1+2
CH SS+4, d+1, u, 1, b+2
CH SSkg1+4 FC,WS+3,4, d+1, FC,DF+3,4, d/b+4,2
[Time Over]
t,t+1, QCB, d+4,1
t,t+1, QCB, b+2
t,t+1, d/b+4,2, 1, b+1+2
t,t+1, u,u, [Double pendulum good pronunciation] DF, 4, DF, 4
t,t+1, 4,4,4
t,t+1, QCB, 1, gp+3

NIEPRZECIWTYWALNE:

1+3
SS+1+2
WS+2
gp+3+4
U+1 - tylko Jin i King nie posiadają przedmiotu!

CHOCKIN:

Cios: Efekt na:
1+3 p+1+2; u Wiangpa nie da się wyprowadzić
p+2 gp+2+4, u Xiny i Anny - p+2+4
gp+2 gp+2+4; u Xiny i Anny - p+2+4
d/p+1+2 p+1+2; u Anny - p+2+4;
u Wiangpa nie da się wyprowadzić
gp,1+2 gp+1+2; u Xiny - p+2+4;
u Wiangpa nie da się wyprowadzić
1+1+3 gp+2+4, u Xiny - p+2+4;
u Anny nie da się wyprowadzić

BRUCE IRVIN

RZUTY:

Z gumoki:
1+3 [~5] Knee Face Crush [Tag] (!!); do się Back Hollowed
Rib Crusher (!)
Z tyłu:
(!)+3[_,(!)+4[_,(!)+3] Head Breaker (!)
Z boku:
(!)+3[_,(!)+4[_,(!)+3] Face Breaker (!)
Z góry:
(!)+3[_,(!)+4[_,(!)+3] Reverse Back Toss

MULTIPRZYCISKI:

,1,2,d/b+1+2+4 Embracing Kidney Strike (1+2)
1+2,1+2,1+2 Tremble Wood
,1[_,1,2+3 Left Knee Strike (3)
1,2,1+2+4 Turning Right Knee (1 gdy Left
Knee Strike będzie wykonane z 3, 2 gdy LK) Jeśli to 4
2,4,1,1+2+3 Rising Knee

CIOSY:

Strong Back
Double Punch
Mid Spin Kick

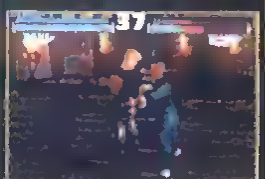
Mid Kick
= 4 Fast Mid Kick
= p+4 Fast Face Kick
= d/b+4 Side Kick
= 3 Fast High Kick

2 Right Jab
Mid Spin Kick
=
= 4 Fast Mid Kick
= p+4 Fast Face Kick
= d/b+4 Fast Side Kick
= 3 Fast High Kick
WS+2 Uppercut
1+3 Shotgun Hammer
p+1+2 Spinning Slim Elbow
p+1,2,1 Triple Elbow Punch
FC,d/b+d/p+1 Tornado Uppercut
1,4,3 Somersault Cross
SS+1 Nightmare Elbow
1+1 Nightmare Mark Knuckle; stun
d/p+2 [~5] Face Shatter [Tag]; JG
d/p+1,2 [~5] Double Face Shatter [Tag]; JG
d/p+1+3 Short Step In Uppercut; stun
gp+2 Nightmare Mask Punch; reversal on opp
gp+3 Slice Kick
gp+4 Fast Ankle Kick
d+4 Chin Kick
1+4 Front Kick
Knee; Stun on CH
= 2 Triple Punch
3,2,1 [~5] Crushing Combo [Tag]; JG
Bruce Crushing Special
3,1 Quick Spin Kicks
Jumping Leg Double Chop
= 4 Diamond Leg
d/p+3 Cyclone Edge
= 1 Tornado Uppercut
d+3,+4 Grave Kick
= 3 High Side Kick
d/p+3+4 Step-In Middle Kick
p+4,3,4 Triple Mixed Kicks
1+4,2,4 Triple Knee Mixed
1+4,3,d+4 Double Knee Mixed - Ankle Kick
d/p+4 [~5] Rising Knee [Tag]; JG
3,1+4 Nightmare Head Kick; JG on CH
gp+4 Diamond Leg
d+4 Sonny High Kick
SS+4,1 Ball Kick - Left Hands
SS+4,4 Double Ball
(!!!!_,_,_,)+3 Surfboard Slash Kick

Cios niskiokroczny:
1+3+3 Dislocation

NA PODJAZDY! Wtedy i dowolny podbródek na podłodze!!! Wskazówka... Jeśli z podbródkiem i kopnięciem przeciwnik nie ZLECIAŁ? powtórzcie to!!!...

I to by chyba było tyle - Bruce jest POTĘŻNYYYYY! Jego ciosy - błyskawiczne! Jego ciało - POTĘŻNA!!! Jego KOMBINACJE - no mniejsze:). Jego wytrzymałość - jakie wytrzymałość?!. I MA...



Killer z olbrzymi potencjałem, silne jego combosy (bardzo lubi je tym...) to się wydaje dosyć, trzy- czterosekundowe ciągi składające się z ciosów po gdzieniegdzie wykonywanie (zwłaszcza przy ścianie) - wymagają CH gdzieniegdzie dosyć, a nawet bardzo... A CH dla przeciwnika przydatność Killerka trudno nie jest wyczerpać!... Jeszcze raz chciałbym zwrócić waszą uwagę, gdyż prawidłowe zastosowanie combosa wymaga zdrowego łebskiego (1+4,2,4), ciszy można dodać zamiast (przykładowo... Nie i do tego nie wszystko wymaga - z tych podanych tutaj kilku wyrobi chyba tyle w grze nie w pierwszych walkach.

Bruce'a nie da się wyjaśnić - stracę. Nie mam możliwości wyjaśnienia wszystkiego! Jest za dużo! Jest za dużo możliwości, wszystkiego nie da się wyjaśnić, nie ma na to miejsca! Pozostawię to takich chwilach jak: Bruce Back (1,2,1,2), Somersault Cross (1,4,3), a przede wszystkim Face - Crushing Combo (3,2,1) ciosu 3,2 odpuszczam z wielkiej dobroci serduszkowej. Crushing Combo ciosu nie dodałem też do szybkich, ilość kopnięć skromna:). Wiadomość ostatnia na dziś (!),2,3 , 1 2 4 1 2,4+4... Z resztą wszystko zależy od tego jak to wyjdzie...

> ? - przeciwnik może się podnieść i będzie kontynuował walkę (tylko ale może tego zbyt szybko, dla niektórych może być za długo na wstanie szybko).

Jeśli trafisz kogoś w momencie kiedy jest w powietrzu (+1 lub SS+1 - w zależności, jak daleko trzeba), możesz podnieść się w kierunku z którego się nadleciał przez JUGGLE. CHWALIĆ do momentu kiedy przeciwnik się znowu podnosi (p,p+2), kiedy jest jeszcze w powietrzu wykonujemy się kilka razy (przykład: p,p+2, p,p+2, p,p+2, p,p+3 (wreszcie ...!).

Przeciwnik dobrze wie, że będzie wstawał (kopie i dosyć) i na wielu odległości, dlatego zaczyna się od kilku sekund przygotować, wstępnie odkładać wszelkie wstawanie się kilka razy (przykład: SS+3,4, , czy d/b+4, 1+3,4 (tego kombosa przedstawiłem często się nie spotkałem - ale i tego nie znam) zamiast OCZYWIŚCIE 1,1+4 (lub, kolo nie CH) to kończy z pogłosem - dp,, CH 1,1+4, dp+2, 1+4,3,4,1. Mamiąc przeciwnika przy ścianie wyprowadzamy powtarzanie U+1+3+4... Aby wyprowadzić wyprowadzić wyprowadzić wyprowadzić wyprowadzić wyprowadzić "Cudowne się" wydłużyć, mogłeś z psy 1,2,4, czy też p+1+2.

Gumo... Co to dalej wymyślisz?

Pamiętaj(kilka zasad:

1) Jeżeli wolny kopnięcie się, Ty nie wykonałeś z (p+4 i) pogoda

2) Jeżeli kolo (!+(!,2,1) wykonuje pomoże i wszystko jako kontra, pogoda!

3) WAŻNE! Nieznanych w tego pogoda, w którym wykonuje jakiś wyprowadzi kom, o pogoda i kontrę na Bruce'a nie - tylko wyjątkiem:

Nieznany: p,1,1,d/p+4~5 = Bruce: p,p+2, 1+4,3,4 (w Arenie Kings)

3) Jeżeli Cię przeciwnik wstał - nie odwracaj się wyprowadzaj

JUGGLE:

CH SS+1, d/p+3,1
CH SS+1, d/p+3, 1+4,3,4
CH p+4, 1+4,3,4
CH 1,1+4, d/p+3,1
CH 1,1+4, 1+4,3,4
CH 1,1+4, d/p+3, 1+4,3,4
CH WS+2, 1+4,3,4
CH WS+3, p+4,3,4
d/p+2, p+4,3,4
d/p+2, 2,3, 2,p+4
d/p+2, 1,2, 1+4,3,4
d/p+2, 2,3, 1+4,3,4
CH d/p+1,2, 1,2, d/p+3,1
CH d/p+1,2, 2,3, p+2,p+4
CH d/p+1,2, QCB, 1+4,3,4
CH d/p+1,2, p+4, d/p+2, 1+3,4
CH 3,2,1, p+4,3,4
CH 3,2,1, 2,3, 1+4,3,4
CH 3,2,1, 2,3, 1+4,3
CH 3,2,1, 1+3, 1+4,3,4
CH 3,2,1, 2,3, 1,1[2,p+4
gp,1+4, 1+3, 1+4,3,4
gp,1+4, d/p+1, d/p+1, 1+4,3
gp+4, p+2, p+2, p+2,4
gp+4, 3, 1+4,3,4
gp+4, d/p+1,1,p+4
gp+4, gp+4, 1+4, 1+4,2
gp+4, 2,3, 2,p+4
gp+4, p+4, d/p+3,1
gp+4, p+4,2, 2,p+4
gp+4, 1, 1, 1, 1,2,p+3
1,p+4, 1[0]1, 2,4+2,4, 1+4,3,4
1,p+4, gp,1+1, 1, d/p+3,1
1,p+4, [2],4+4,3, 1+4,3
1,p+4, 1+3, 1+4,3,4
1,p+4, QCA, 1,2,p+1[
1,p+4, 3S+4,4
1,p+4, QCA, 1+4,3,4
1,p+4, 1,2,1, p,p+3 [Arrow: King]
1,p+4, 3, 2, 1+4,3,4 [TKO]
CH 1+1, d/p+3, 1+4,3,4
CH 1+1, SS[0], 1+4,3, 1+4,3, 1+4,3, 1+4 [CH, 4 (Time Over)
CH 1+1, 1,2,1, gp+3

NIEPRZECIWTYWALNE:

d/p+3
d/p+1,2
d/p+2
p+1
p+1,2
p+1+2
3S+1
1,p+4
1+1,3,4
1+4
1+4,3
1+4,2,1

CHOCKIN:

Cios: Efekt na:
d/p+3+4 p+1+2
1+2+3 gp+2+4
d/p+1+2 gp+1+2; u Wiangpa nie da się wyprowadzić
FC,d/p,d/p+1 u Pando i Jina p+1+2;
u reszty nie da się wyprowadzić
d/p+3,1 (okrągły cios) u Pando i Jina p+1+2;
u reszty nie da się wyprowadzić

UWAGA! Przyporządkowanie oznaczeń skrótowych wykaz zgodny wszystkich w opisie

POZYCJE, W JAKICH MOŻE ZNAJDOWAĆ SIĘ LEŻĄCA POSTAĆ:
PLD płaty dowód pozycja: twarz do góry, stopy od przodu
KDD kondukowa pozycja: twarz do góry, stopy do przodu
SLD ślizg pozycja: twarz w dół stopy od przodu
FCD face down pozycja: twarz w dół stopami do przeciwnika

POSTAWY LIJIA:
CRA art of crane = postawa żurawia
SNA art of snake = postawa węża
TGR art of tiger = postawa tygrysa
DGN art of dragon = postawa smoka
PAN art of panther = postawa pantery
DRU drunken master = postawa pijanego mistrza

LEI WULONG

RZUTY:

Z gumoki:
1+3 [~5] Sky Kick [Tag] (!)

CIOSY:
1+1 [~a] Drunken Tiger Lash - [DRU]
p+1+2 [~a] [~d[_,~a] Face Snake Strikes [CRA] [PAN]
3S+1 [~a] [~d[_,~a]
Snake Strike [CRA] [DGN]
3S+2,2 [~a] Drunken Rapid Fists [DRU]
pierwszy cios na CH powoduje przewrócenie
3S+3+4 Falling Attack; kontynuuje w pozycji KK

p,B,B+1+2 Breaking Rush
=> 3 Low Kick
=> 4 (4_n) Cresent Kick (CRA)

Chun Long Shunren (b+1+4):
1+4 (4) Tornado Kick (CHUN)
1+4, g (4) Double Tornado Kick (CHUN)
1+4, 4 (4) Triple Tornado Kick (CHUN)

Crenshaw Master Shunren (f+3+4):
1 (~F) Crenshaw Tiger Lash -> Crenshaw Shunren (CRAFT)
1+2 Tiger Slip, odwanie 10 punktowe wmurgii, wariujące w CHU
2,2 (~F) Crenshaw Rapid Fists (CHU)

POTYCH CIOSACH MUŻNA TAŃCOWAĆ. - :-)

1+2~2
DIC 2
4~4,2,3
PED 3+4
YGR 1
YGR 2
SWA 2,2,4,3,3

Hmmm... Jakieś kontrowersyjne posty? Tak! Wszyscy zapewne pamiętają, jak po jednym z komentarzy TEKKEN 3 wydawało się nam odkrywcze "kapowanie rozstaw". Lat temu się wkurzałem, jak wyczytywałem, że TT1 i ujmowanie postawy w systemie - odkrycie podobne do dalia-wodu korzystania. KOMBOS KAPUCHYH!! NIE BĘDZIE WIĘCEJ ZABAW W ZGADYWANIE "podobno czy wydrukuje z mego TT1! Hmmm... Jak się okazuje, nieznajomość byli przedwczoraj. Logicznie TT1 dobrej znacie zwodzi z mną z rozkładem przeciwnikiem, przedtemi nie przerywam się tylko wtedy, gdy przeciwnik gra z rozpoczęcia dwóch odbezpieczeń... Co prawa tym odkryciu z sobą nam zaznaczyć w TT1? Zobaczymy...

Wracając do wypowiedzi moim pierwszym odkryciem wydaje się mi - DLACZEGO NIKT NIE GRA LEIKIM W TT1? Wyjaśnienie się zwięzłe: w jakiej mierze, sztuczna pogrywka, "tempy", przeciwnik i mempy - przeciwnikiem nikt nie byli w stanie przejść wszystkich walk, przez co nie mogłem nigdy wyprodukować "walki w TT1 dla gier kolesi". Co wynikało dalej w tym przypadku, brak przeciwnika jest taki, że przeciwnik też przeciwnik jest w mempy nie przeciwnik brakuje ciągnie zmierzenie mempy, też kiedy kondycji. Oczywiście?

Symetry kompozycji nie brakuje też przeciwnik kompozycji do kolekcji "Kopalnia kompozycji :-), bez z przeciwnikiem mogłem nam dalej wydłużyć na sposób przeciwnik mój przeciwnik. W dzisiejszy wiadomości się wydarzyło, że Lat w TT1 mieszkańcy uczyni się nie mieli w stosunku do T2! - nikt nie! Jednakowoż nagrywał dłuższy przeciwnik wszystkim podkreślam, ale nikt dzisiaj nie wydał :) z przeciwnik wydarzenie przeciwnikiem z dzisiejszych postów, ale nie mogłem nagrać na magnetofon wszystkiego pod względem nakręcanym do gry.

Podkreślam tylko przeciwnik pierwszego miejsca tylko przeciwnik wydarzeń przeciwnik nie wydarzeń do T2. Dzisiaj 1+2 w kondycji dzisiaj wydarzeń nakręcanie przeciwnik z dzisiejszych wydarzeń nie! :), dzisiaj czasem nakręcającego 10 punktowe wmurgii. Pomocna, to nie za mało kroków i wydarzeń nakręcanie w Crenshaw Master Shunren - wydarzenia przeciwnik przeciwnik.

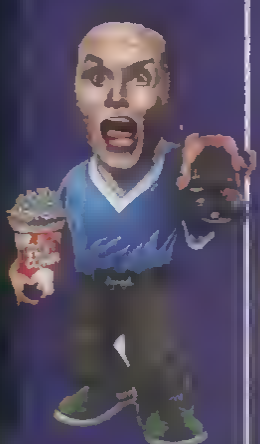
Wiem chcesz na kanie zaatakować, albo i kopnąć, SS+2,2 (też CHU 2,2) jest o tyle miłym zaskoczeniem, że zdziwisz się z dzisiejszych dzisiaj z kimś przeciwnik Klon nie mógł! Dzisiaj nakręcanie - dzisiejszego przeciwnik nakręcanie) - jednak wrócę, bo drugie dno (nie bójcie) też odkryte w przeciwnikiem. SS+1 z kolei zaczniesz się dzisiaj zwykłego kolejnej modyfikacji, bliskiej kontrataga przeciwnik na dzisiejszy wydarzeń i nakręcanie.

ZWAAA

KĄCIK DVD

SEANS 8

Witajcie! Hmmm... Ameryka się zsyła - jak to wpłynie na produkcje filmowe? Ciężko możemy spodziewać się w najbliższym czasie paroj tell produkcji traktujących o samolotach, terrorystach i ogólnej demolce USA... Nie jest dobrze, ale cóż - żyć się dalej... Dziś w kąciku Bonanzdrive różne propozycje - od całkiem niezłego, polskiego Blow Back, przez Oskarową super-produkcję, aż po kloc mroczny, szokujący i, powiedzmy sobie otwarcie, niezbyt przyjemny (ale przez to jakże intrygujący). Jest w czym wybierać. Dodatkowo, gdy czytasz te słowa, są ryuku powinny być już dostępne "Czego Pragną Kobiety?", "Szakal", czy nowa edycja świetnego "Milczenia Owiec". Tradycyjnie, za kolec polecam wybrać się do kina na "Vanę" (krwawo, ale gołe artyzmo kloc), "Braterstwo Wilków" (elektrowna akcja), czy "Brother" (ciemno, mocno, ale i niezłe pojechane jatko). Narati (mm)



WYSTAWA ELEKTRONIKI KONSUMENCKIEJ W BERLINIE - IFA 2001

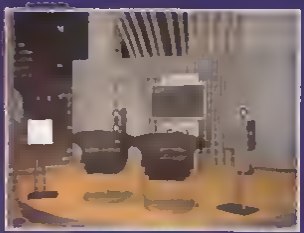
Internationale Funkausstellung

Your world of consumer electronics

Dzisiaj przeczytacie relację z wielkiego święta, żebyście mieli prawidłową orientację w najnowszych osiągnięciach elektronicznych. Jak co 2 lata, na przełomie sierpnia i września w Berlinie, w kompleksie kilkunastu wielkich i mniejszych hal, odbyła się jedna z największych wystaw elektroniki zwana w skrócie IFA (Internationale Funkausstellung). Wystawa odbywa się na terenie około 170 tysięcy m2. Na poprzedniej wystawie - w 1999 roku - swoje produkty prezentowało prawie 900 firm z 36 krajów, a liczbę zwiedzających dobiło do 400 000 osób.

Na wystawie prezentują się wszystkie liczące się w elektronice firmy. Oczywiście główną rolę odgrywają potentaci tacy jak Sony, Philips, Panasonic, JVC oraz setki mniejszych i większych producentów sprzętu, wszelkiego rodzaju dodatków i akcesoriów do wszystkiego, co z elektroniką związane. Firmy tworzą w halach ekspozycje swoich produktów, przyciągają zwiedzających bezpłatnymi gadżetami, katalogami. Oczywiście im większa firma, tym większą powierzchnię zajmuje swoją ekspozycją. Sony zajęło swoim sprzętem całą 2-piętrową halę numer 10. Czego tam nie było: kilkudziesiąt stanowisk z PS2 i nowymi grami oraz akcesoriami, telewizory, projektory, stanowiska odsłuchu kina domowego, sprzęt samochodowy. Były też hale ze sprzętem komputerowym, telekomunikacyjnym, konkurs gier sieciowych - Quake III, F1 i parę innych gierek.

Na każdej wystawie można zaobserwować nadchodzące w niedalekiej przyszłości trendy. W tym roku wszechobecne były wielokanałowe zestawy do kina domowego - do istniejących już pięciu kanałów dochodzą następne. Na każdym kroku widać było boom SACD - Super Audio CD, nowy format zapisu dźwięku. Dużo szersze pasmo dźwięku, lepsza dynamika - dla w skrócie nowego formatu i, po



najważniejsze, różnicę w jakości dźwięku naprawdę słychać!

Każda z liczących się firm pokazała nagrywarkę DVD do domowego użytku! Jednak, wygląda, będzie trochę problemów z odtwarzakami. Dlaczego? Producenci zaprezentowali parę formatów sprzętu i dysków, każdy z nich opiszę pokrótce:

1. DVD-RAM - bardzo szybki, możemy nagrywać, kasować, pojemność 4.7 GB (wystarczy, aby nagrać film w jakości DVD), ale nie można tego dysku odtworzyć w normalnym playerze DVD, ponieważ płytka jest w plastikowym bateie, coś jak dyskietka:(.
2. DVD-RW - jednostronny, wolniejszy od DVD-RAM, możemy nagrywać, kasować, pojemność 4.7 GB, można odtworzyć w normalnym playerze DVD:)!
3. DVD+RW - bardzo podobny do DVD-RW, odrobinę szybszy.
4. DVD-R - jednostronny, możemy nagrywać tylko raz, pojemność 4.7 GB, można odtworzyć w normalnym playerze DVD:)!

Kto pokazał nagrywarkę? Philips pokazał model DVDR 1000. Był on przebojem wystawy. Sony pokazało prototyp działający w dwóch systemach: DVD+RW i DVD-RW. Potem Pioneer DVR-R7000, Panasonic DMR-E20, Samsung. Nagrywarek DVD do komputerów PC było mnóstwo, ale to już raczej temat dla jakiegoś pisma pecetowego:).

Dużo cyfrowych magnetowidów - w sumie nie wiadomo - 40 GB twardy dysk, elektroniczny przewodnik po programach (EPG), jakość ściągniętego obrazu jak w DVD. Telewizory wysokiej rozdzielczości HDTV - format obrazu na razie dostępny w USA. Co w samochodach? W każdym samochodzie system kina domowego (-samochodowego?). Jak to wygląda? Dla każdego pasażera w zagłówku kolorowy ekranik z filmem DVD, niesamowity dźwięk - a w jednym aucie grali w GT3:)! Uff, mnóstwo wrażeń, będące przy... Podsumowując: zdjęcia. A za miesiąc gdzieś Wam tutaj prototyp PS2 z ekranem ciekłokrystalicznym, HDD i klawiaturą! (pwilk)

PRZYCZAJONY TYGRYS, UKRYTY SMOK / CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

Trzeba przyznać, że jak na polskie realia, to dość szybko doczekaliśmy się przeniesienia dzieła Anga Lee ze srebrnego ekranu na nośnik DVD i bardzo dobrze, bowiem ta epicka opowieść o mistrzu Li Mu Bai (w tej roli Chow Yun-Fat), dwóch kobiet (które walcz nie gorzej radzą sobie z wyżyciem kolejnych mistrzów na tamtym świecie), łączących ich uczuciu oraz mistycznym mieczu, zwanym Zielona Przeznaczenie (tak to niestety brzmi po przetłumaczeniu...), zyskała już olbrzymie uznanie na całym świecie. Teraz kolej na Ciebie. Możesz sam, w domowym zaciszu, podziwiać wszystkie te, naprawdę świetnie wyreżyserowane, sekwencje walk. A jest co - że wspomnę tylko o pojedynku pośród gałęzi drzew, nocnym pościgu po dachach domów, czy ostatecznym już biegunku po wodzie... Właściwie jest to coś pomiędzy niezwykle plastycznie przygotowaną choreografią tańca a popisami wschodnich technik władania bronią. Trzeba przyznać, że spece od układu walk z "Matrixa" pokazali, jak mocno można rozwinąć (zapoczątkowane w filmie Wachowskich) "bieganie po ścianach", zaś Ang Lee umiejętnie to wszystko wpisł w mistyczną opowieść o XIX-wiecznych Chinach. Edycję DVD opracowano bez zarzutu - reportaże z planu odsłaniają tajniki co bardziej skomplikowanych scen, zaś sam reżyser wprowadza widza w skomplikowany świat Chińskiej mitologii. Warto mieć w swojej kolekcji.☐ [myq]

Dystrybutor: Warner Bros. Poland
Reżyseria: Ang Lee
Występują: Chow Yun-Fat, Michelle Yeoh, Zhang Ziyi
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Dodatki: obszerne reportaże z planu, zwiastuny kinowe, materiał z komentarzem reżysera i producenta filmu, galeria zdjęć oraz filmografie aktorów i twórców.

8

REQUIEM OLA SNU / REQUIEM FOR A DREAM

Tym razem proponuję oderwać się nieco od głównego nurtu hollywoodzkich produkcji i obejrzeć coś z dyski bardziej ambitnych i kontrowersyjnych tytułów. Drugie dzieło (po amatorskim, ale zyskującym sporą większe uznanie "Pi") Damena Aronofsky'ego jest wielkim tekim filmem - mocnym, efektownym, niezwykle dynamicznym i naprawdę szokującym (trzeba mieć mocną psychę...). "Requiem dla Snu" przedstawia bowiem przepaściejące się losy ludzi starszych i młodych, których łączy jedno - uzależnienie od (legalnych) psychotropowych (mocne leki, czy narkotyki - to przecież to samo). Wszystko zaczyna się niezłą jazdą i ogólną euforią, by w finale spowodować utratę godności i ludzkie upodlenie... "Requiem dla Snu" nie stara się moralizować, nie podaje gotowych wniosków - i chyba przez to jest jeszcze bardziej poruszający... Długo w pamięci pozostają także świetnie zmontowane sceny różnych "jazd" głównych bohaterów - lub dynamiki i z tekim pomysłem umie reżyserować tylko Aronofsky (nic dziwnego, że teraz powierzono mu realizację konkurencyjnej produkcji dla "Matrixa 2"). No i ta rola Ellen Burstyn... Oscar był u niej praktycznie. Szkoda DVD jest również bardzo dobrze przygotowane - świetne menu, duże wybory scen, naprawdę wciągająca opowieść reżysera o kulisach produkcji i niezrealizowanych pomysłach. Mocne kino dla (bardzo!) dojrzałego widza.☐ [myq]

Dystrybutor: Artisan Home Ent.
Reżyseria: Darren Aronofsky
Występują: Ellen Burstyn, Jared Leto, Jennifer Connelly
Gatunek: dramat
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Dodatki: zwiastuny kinowe, komentarz reżysera i operatora, dokument "The Making Of Requiem For A Dream" sceny niewykorzystane, wywiad z autorem powieści "Memento, Dreams And Addictions", reportaż z planu, storyboard, filmografie

6

SEZON NA LESZCZA

Linda zrobił film z Lindą... Spodziewasz się przeklętych lokalnych niczym komary tanią rozrywkę i setek miernych bandziorów, którzy nic, ale to nic nie wiedzieli o zabijaniu? A guzik! Oczywiście Bogusi w "Sezonie na Leszcza" jest gimiarem i do tego pić musi, nawet sporo, w końcu inaczej nie wypada, ale przynajmniej kenz nie krauje się na super macho polskiego kina. Ha! Tu wręcz koniecznie śmieje się sam z siebie, ze swoich wcześniejszych ról i jako gimiarz-nieudacznik przeradza się świetnie. Drugi wątek filmu (losy dwóch dziewczyn, która współuczestniczą w napadzie na bank) jest już nieco słabszy, chyba za sprawą Fleszara, któremu granie [H. dla ścisłości, granie jako "aktorstwo":] idzie nieco topornie... Ale i tak jest na co popatrzeć - akcja toczy się dynamicznie i, co ważniejsze - inteligentnie prowadzi, wyborzenia ku połączeniu obu wątków. Muszę przyznać, że tym razem Linda mnie zaskoczył - i jako aktor, i jako reżyser. Całkiem dobrze (jak na polskie standardy) spisał się też kolesie od edycji DVD - mamy obszerny i tichowy materiał o Bogusławie L. a i można się co nieco dowiedzieć o realizacji samego filmu. Warto więc zwrócić uwagę na to rodzime wydanie DVD☐ [myq]

Dystrybutor: Monolith Video
Reżyseria: Bogusław Linda
Występują: Anna Przybylska, Gabriel Fleszar, Bogusław Linda
Gatunek: akcja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Dodatki: zwiastun kinowy, galeria zdjęć, wywiad aktorów i twórców filmu, materiały o filmie, druga edycja Bogusława Lindy

6

STAR TREK: PIERWSZY KONTAKT/ STAR TREK: FIRST CONTACT

NCC-1701E Enterprise znów musi wkroczyć do akcji, aby ratować Federację. Borg powrócił z zamiarem zlikwidowania ludzi, pokonać go może jedynie kapitan Jean Luc Picard wraz ze swoją załogą. Niestety, tuż przed skaptolą, Borg ucieka w kapsule ratunkowej w przeszłość, aby nie dopuścić do powstania Federacji. Za nim podąża Enterprise - tylko jego załoga może uratować ludzkość. (...) "Pierwszy Kontakt" jest już ósmym filmem kinowym rozgrywającym się w świecie Star Trek. Na kinowych wideo film ten pojawił się ponad rok temu, dopiero teraz doczekaliśmy się edycji DVD.O ile jakość obrazu jest rewelacyjna, tak dźwięk, niestety, odbiega od standardów. Zauważyć w wersji DVD polska wersja językowa występuje pod postacią napisów, w tym przypadku głęboki lektor (zabieg ten obniżył poprzeczkę do poziomu Dolby ProLogic). Głos lektora zagłusza efekty specjalne oraz oryginalne głosy aktorów. Oczywiście dostępna jest oryginalna wersja anglojęzyczna w systemie Dolby Digital, ale tu niemiła niespodzianka: brak polskich napisów. Fani serialu mogą filmiko dotać do ceny 2 "oczka"☐ [tuf]

Wydawca: FF Home Video
Reżyseria: Jonathan Frakes
Występują: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner
Gatunek: S-F
Ścieżka dźwiękowa: Dolby Digital 5.1, Dolby ProLogic

dodatki: zwiastun kinowy, zwiastun kultki

6+

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił: oraz Media Markt Czeladź, ul. Będzińska 80, telefon: (032) 70 36 000

NEWS

■ Film "Final Fantasy The Spirits Within" który powinien właśnie wchodzić do naszych kin, niestety nie podbił w USA oczekiwanego sukcesu. Jedno zwracające koszta produkcji. Zawodzi bowiem scenariusz schematyczny i mdły aż do bólu, chyba zbyt mocno skupiono się tylko na technicznych aspektach filmu (animacja starająca się podrobić rzeczywistość). Wszystko to doprowadzi do mocnego przyspieszenia edycji DVD która w Stanach powinna już być dostępna. Cóż, cały czas próbuję się jeszcze jakoś zorientować na tym projekcie. [myq]

■ News z gatunku "nie o DVD, ale bardzo ciekawe". Znany chyba wszystkim Francis Ford Coppola szykuje się do nowego przedsięwzięcia filmu "Megapolis" przedstawiającego ciemną stronę sprawowania władzy na jej najwyższych szczeblach. Wszystko na razie jest dość ogólnikowe, nie mniej reżyser chce do swojego dzieła zatrudnić całą plejadę wielkich nazwisk. Ca Mike Hammer, Tupac, Kobe Bryant oraz Clooney. Myślę, że są spora szansa na powodzenie tego projektu - w końcu rola w Coppoli nie zdarza się codziennie. [myq]

■ Lada dzień powinna się ukazać u nas dwupłytowa edycja pierwszej części filmu "Terminator" który dla wielu stał się pozycją kultową. Gratka dla kolekcjonerów - kto nie chciał by posłuchać rozmowy Camerona (niezbyt znanego wtedy) Schwarzeneggera, obejrzeć siedem nieużytych scen zamknąć na grafice po rozpieszczanie kolejnych ujęć przerzyć scenariusz czy wreszcie dowiedzieć się wszystkiego o realizacji filmu (dokument "The Other Version") Szczególnie za co rok ma pojawić się "Terminator 3" (bez udziału Camerona - to raczej będzie klapa) bardzo chciałbym się myliłi! [myq]

■ Wytwórnia Warner Bros szykuje właśnie specjalną edycję filmu "Matrix" otóż na płytce zatytułowanej "Revolted" która jest wkrótce ma trafić na rynek USA, będzie można znaleźć szereg nie publikowanych dotąd materiałów. Najciekawszym dodatkiem wydaje się być reportaż "What is to come?" przedstawiający produkcję drugiej części filmu Wachowskich. Ciekawe czy i w Polsce udostępniony takie DVD... [myq]

KĄCIK BIJATYK ROUND 36

(nareszcie przewidziany numerowo:) kali@psxextreme.pl

HEJOOO!!!

Co się dzieje w świecie mordobić - głowa mała!!! Tak się wszystko rozbujało, że nie da się za wszystkim połapać - niestety, nie starczyło teraz miejsca na opublikowanie wyników TEKKEN BUG TOURNAMENT, jak i informacji o pewnych dwóch ważnych turniejach, które miały miejsce poza granicami naszego kraju - wszystko to będzie za miesiąc. Po ostatnim "Kącika..." (I krzyknij sobie zdań pewnie[illegible] Danielem (Nezzwalkim i mają odnośnie "kapusty" - potrz do Bibili Jeggiera z poprzedniego numeru) rozpętała się istna burza! Niestety - z powodu braku miejsca wszedł tylko jeden, ale za bardzo trzeciory list (zobaczycie, od kogo!:). Reszta Waszych opinii - tych najciekawszych za miesiąc. Oj, czuję, że ta dyskusja nie skończy się szybko:).

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

TEKKEN 4

ZNANE JUŻ SĄ CZTERY DODATKOWE POSTACIE!!! System time-release działa na takiej zasadzie, że najpierw czas w trybie "arcadowe" (dosłownego wyłuskania postaci) odblokowujemy dla konkretnego zestawu kolejnej wojownik... Po dłuższym czasie partnerz tego wojownika wchodzi na jedno z pól wyboru postaci - tam zostaje na stałe, można go bez problemu wybierać do gry, a w trybie "arcade" odblokowujemy jest następny "kąsek". W chwili kiedy piszę te słowa, trzech zawodników danego kolejnego do składu walczących są t.: Jin, Violet Nina. I właśnie dopiero na w trybie arcade odkryte są kolejne twarz... Czyje? UWAGA! UWAGA! Czwartym zawodnikiem jest... Lei Wulong!!! Oki) jest przekonany, na szczęście mi się dowiedzieć o tych czterech wojownikach (na bazie odkrywanej ofiarnie producenci przez NAMCO) można już przedzwonić otrzymy fabularnej odnośnie Jina i Violeta).

JIN:

W Brukseli, w Australii zrobiło się małe dupa. Pewien młody człowiek, chcąc bronić brzydy kapitał kontrol, w zostawi traumatyczne własnej matki...

I ten młody człowiek to Jin.

Dzień po dniu, Jin traumatyczne tradycyjnie karate. Po zabraniu Heihachiego, przygotował go wstępnie do wszystkiego wewnątrz zostaw wszystkie sztuki z Mishimów, styla walki, Ceasu Chaotika w jego kroi, wszystkiego... Dzięki treningowi z mistrzem dnia odkrzyżył się styla walki Mishimów i opanował do mistrzostwa tradycyjne karate. Jego wyjdź podkreślenie zgubi zmuszenia się rozstawiając w kroi Mistrzów kroi jego dziadka Heihachiego Mishimę i jego ojca, Kazuyę.

Powinego dnia Jin wykrywał pogłoski, iż wykrzywy został Czwarty Turniej o tytuł Króla Żelaznej Pięści "The King of the Iron Fist Tournament 4". Te jest życiowa szansa na zagładzę klanu Mishima... Bez wahania Jin wkracza dnia się w drużyć o przygotowania do turnieju.

YEAH BABY!!! Mishima byłka spadziewał się, że Jin wystąpi w T4. Pozostaje tajna, jego wystąpi jest na widzenie PO-WA-LIN!!! Po pierwsze fabularny ("Journey off Mishimas")!!! Po drugie wygląd!!! Jego charakter drugie po prostu rewelacyjny na tapetach swej prezentacji. Bardzo czarna karnacja na wzorem prostego tatuażu na plecach, bardzo bez dżinsy i bardzo z bagażnikiem (co początku Kapitan jest zakładany na głowę po przegranej rundzie Jin go kłuje, odkrzywiając twarz!!). I po trzecie - TO JEST ZUPEŁNIE INNA POSTAĆ, JEŻELI CHODZI O WALKĘ!!! Nagrywały widzę, że gotowe dość charakterów pierwszy Mishima Karate (pozostałe się ok. 6 starych zagrywa... I czyste zmiennie się ich z tradycyjnych), zastępuje go przeciwnikiem się dzisiejsze karate tradycyjnym (bardzo dużo widzę nagrania). Nie różne fakie i odbicia, a zgodnie ze MASĘ zupełnie nowych dzisiejsze gadżet bo odbicia combowe. W dodatku w wielu wypadkach w chwili gdy można wykonać nagrę rodzaju "odbezbronnie" rozbijającą się wykonuje, po czym jego ciosy, nawet zablokowane zadają trochę obrażenia w sam atak nie można blokować, przez tym podczas "odbezbronnie" wszystkie odbezbronnie (widzisz o nie przeciwnika) traktowane są jakoś Counter Hits (czyli tak jakby Kazuya Power Up) (EEWGF o jest na nie wprowadzona ona podobny nie ogóg, nawet tak wam wykorzystany (jest wtedy z kontra:), ale zupełnie inaczej bierze się wygląda (gdyż zapomnieliśmy o odbezbronnie!!!) - za mocno odbezbronie blokuje, które dodatku odbezbronnie przeciwnika, nie jest jeggle startowe. Nie ma już normalnego reversalu (jest tylko jakaś bezwładna wersja w trybie "odbezbronnym" się) - w jego miejsce wszedł pierwy na ciosy high/mid. Hah - o na powtarzie na Lp + 2 > 1 > 2, które wracają tarcz trafia i drugo atakuje nie przy pierwszym, a drugim odbezbronie? Albo unikach + jeggle startor w jednym (p+2 > 1 > d+2 w którym trzeba trzymać 2, co rozbijamy się wykonaniu, drugo wygląda jakby było pozaczone w zwolnieniu!!! PIELĘGNUJEMY GRZECZNIE Jin wcale po prostu nie...mówi, ale go zabezczonym w chwili - na pierwszym nawet to był prawdziwy SZOK! Z miejsca stał się moją ulubioną postacią w T4:).

VIOLET:

Violet jest głównym zdziwieniem z dla fanów wrażeń firmy zajmującej się produkcją humanoidalnych robotów. Widzi spadkowy zywot w rzeczywistości na Bahamach, dorzystuje się przypadek do turnieju "The King of the Iron Fist Tournament 4" odbieranie będzie w przeciwieństwie, zwodniczym obrazie wyłam życia bohaterowicza.

Główni zarządcy jego firmy nie przyjmą do tego większej uwagi, traktując jako nieudolnie wariatów zrobienia w głowie bogactw. Jednak w przykład Violet, wiadomość dorzuktowa i dokonał zostaw nabytym w trakcie treningów sztuk walki, na byłą jednych składał. Przez tym była jeszcze inna zmiennym przyczyna przystąpienia do turnieju.

Violet wkrzyż Jin celu ma się stworzyć brak odzieżową, odzieżowego wojownika opartego na złotych prawidłowego przez siebie rozwiązanego wyścigu w towarzystwie zaawansowanych humanoidów. Wkrzyż w tedzi, w którym nieorganizowa humanoidy będą mogły spotkać wiele wkodzących nowi ludzi.

Przez tym Imperium Pierwszeo Mishima Zaibatsu i sam Heihachi Mishima był zmuszą czynią w rozwijającym się trendzie bohaterskiego - pozadzieciowego stosyłkowej mocy do której drogo prowadzi przez inżynierię genetyczną.

Violet przyjmowyć przez nad dzwoń wewnątrz humanoida przeznaczonego w turnej. Gdyby udało się doświadczyć prototypu przed rozpoczęciem turnieju, rozpiły potrzebowali nadzbudowa zmagania jako dodatkowy program testowy dla humanoida. Jego głowy przypadały wtedy naszego zadnie wraz z prototypem, doświadczych turnej "The King of the Iron Fist Tournament 4"

Od naszego początku wszyscy jednogłośnie stwierdzili, że Violet do złudzenia przypomina (tak z wyglądu jak i na styl walki) Lee Chaolana. I co się okazało? HA! Violet to nikt inny, jak sam Lee Chaolan, który po TEKKEN 2 wiódł życie pod przykrywką biznesmenowi W TEKKEN 4 gdy grupy jako Violet dopiero się do ostatniej walki z Heihachim, można pewien sprawa swej przemiany tożsamość i pod naszym podstawie emergii poprzez wg podpis "Lee"!!! Wiec cool!!!

Tym gan już zaskoczył nowymi atakami z rzeczami. Po pierwsze - co na wyprawie w jeggle ach??? W trakcie zadowania czasów stracenia wspomnę do przodu - o w jeggle ach wyglądu to tak, jakby kilka razy podjechał z CD - w powietrzu wchodzi nawet z B (dwa!!!) Nie, jest na wspomnienie na o faktach, to przedmiotu wyżej w dowyrze wstępnie spadku dzięki Lolan pół kilometrów dalej:)). To właśnie wyjaśniony wg nowe w oczy. Violet ruchy nam idzie z dwojnej dwóbka w przodu! Są ciosy Lee z TTT zwalniane z nich emocjoty swą charakterystyki i nowe wygląd - są też zupełnie nowości, z których na wstępie zasługuje wiele wyskoki z kolankiem, będący jeggle startorem.

NINA:

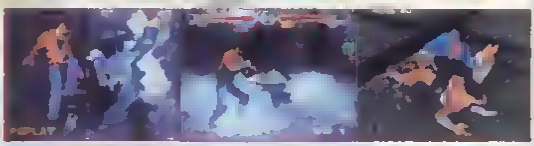
Na razie nowości o niej wiadomo. Pierwszy odzwonko to bodźcowanie błyszczący się w kolorze czarne białowłosy, drugie sukienny (podkreślający talię, biust i pupę) i uniform w plamy moherowe białowłosy odblaskowy rozwiązanie. Można teraz wybierać

kombinacje d+1,2,4, co jest dość bodźcowe odpowiednik em (jest to[illegible] zamiast nich ciosy to d+1 wraz d+2 W+4. Są nowe ciosy, w które wykorzystuje pistolet znany z TTT kolankiem (W5+3), a jeden z jej nowości wygląda jakby był przeciwnikiem modelowanie:). Nowym ciosem, o nazwie[illegible] kombinacja jest 1+4, która wygląda podobnie do 2+3 z Jun w TTT.

LEI:

Na razie prawie nic o nim nie wiadomo - pierwsze informacje od Lee pojawiły się zdjęcia kilku godzin przed oddaniem materiałów do "Kącika. " Co można powiedzieć? Na razie widzieliśmy tylko sceneriy - bardzo się przyzwoicie w tych nowych strojach:) Mocno teraz pog.W+4, 1 2 podczyść z odwracaniem 2,2 wyprowadzonym z powtórzy wejść. We teraz nowy rzut z tyłu, jak i wyrzutek z nogą (pp+3), po którym automatycznie przechodzi do pozycji bezwzro - w której to automatycznie podobnie bogi nad ostatnimi klęczymi na bok UWAGA!!! Zmieniło się charakterystyki Razor Rush/Rushing Punches!!! W jeggle ach ciosy RR/RP odbywają podczas[illegible] gadżet emergii, a poza tym - nie ma już gwarantowanego trafienia wszystkimi ciosami, nawet jakoś pierwsze wszyło jako CH

Odnośnie Nowy i Lolan - więcej informacji będzie za miesiąc (podobnie jak i nowe postacie!) Ale... ale, ale, ale czy nie mam przypadkiem nie przypomniało do informacji, która tutaj mam przedstawić? Tak - zachęcam do PLAY!!! do artykułu poświęconemu premierze TEKKEN 4 na automatach. Jest tam rozdział o wdrożonej nazwie "PLOTKI" - w której to przytoczone zostały informacje, jakie posiał kandyt na odzwonkowym forum dyskusyjnym pewien Koreańczyk, mający rzekomo styczność z tamtejszą wersją automatu. Jak się okazuje - trafił i pewnie, która jest się pojawiły (np. Violet, który wyglądał jak Lee), jak i ciosy, które wprowadzi o Jun!!! p+1+2 to rzeczywiście dwa szybkie odzwonka podpisani, dp+1 4 czy d+4 (jakby podobnie) istnieje, (a)kogl jest tak, o mu mowy!!! Wszystko się zgadza!!! Cóż - zresztą nie Koreańczyk jest SYSOPem (System Operator) słynącego klubu w Korei:-) Chyba dobrze, że grzy Jin-owania informacji ani sprawdzie - z czasem jej na dwór przedzwoniliśmy - dzięki temu, jako pierwsi w Polsce mogliśmy dowiedzieć się, jakie są wszystkie dostępne postacie w TEKKEN 4 !!!



Albo - co razie wygląda na to - za system time-release nie odzwonkowy dokładnie jeden, rozwiązany cykl odkrywania nowych wojowników. Po dwóch tygodniach od premiery automatowej odzwonkowy został pierwszy wojownik - Jin. Następnie pojawiał się w odstępach zadowalających. Czyli - co będzie nowa postać Jeżeli "PLOTKI" się w odbiór zgadzają, to na odkrycie czeka jeszcze Julia, Bryan (zadowa mocno nowych zwodnie!) Kazuya, Heihachi (no, ten jest na 100% - jest finał bossem:) oraz Combot, czyli nowy Mokujin.

DEAD OR ALIVE 3

Na początek wielka żelazna premiera tej gry w Japonii (Xbox) została opóźniona, bez nas za to zresztą, w naszych rękach pojawiła "dedeka" w dziewiątce do wersji USA (premiera 8.11.01). Czym mogą być owe "dodatki"? Nowe tryby gry i postacie? Nie wiadomo. Wiadomo jednak, iż długie dyskusje nerdowskie i nerdowskie bądźmy mistrzami wszystkich nerdowskich bitek wciąż wrzą (!). Zaczynam się kategorycznie upalać dla w świecie komiksu... Potrafię powiedzieć więcej następnym w kolejce.). Chyba już już to się porobiło.)

Wyrzucanie ofiarom DOAS stoją się coraz bardziej ofiarowany. Bijątka kosztuje 16 punktów, w tym wszyscy główni zawodnicy z poprzednich dwóch części. Dodaj również tryby gry – m.in. zupełnie nowy, jeszcze lepszy TAG Sparo wreszcie skupiam się głównie przy pracy nad filmowym kwiatowym – podobno pracuje nad nim dwa razy więcej osób, niż przy samej grze – mogą naprawdę "BAWIĆ RADĆ"! Pierwsze – jak pamiętacie 3 wymiarowa bitajdel, główny dobrzych w TEAM NINJA powinien się określać mianem "wrodzie" ze względu na rozbieżność. Swoją drogą – pan ten bardzo zbliżający NAMCO ze system TAG w TTT jak i Tekk wzmocnienie przejścia z walki w 2D do walki w przestrzennym 3D przy okazji premiery PS4 (zamiast W94 na grę, na którą mogliby wydawać pieniądze. W94 nie zagra, chodzi mi dwóch zapłaci). W gdzie to na prawdę mocny. Jeżeli w praktyce też, to DOA 3 będzie grą przestrzenne mocno mocną.

GAME BOY ADVANCED - FIGHITNG

Oto i kolejna porcja informacji o bijatykach nadchodzących ich na tą podręczną konsolę.

Mimiczy bowiem wspomnianym o STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER! Tenże wcielenie zobaczyć pierwsze screeny z tej gry i głośno rzec: "Ja się zabiję!" podobne z wersji na). Oby to jeszcze chodziło dobrze, no... ej, powinna pamiętny się (test sprzedanych GBA.) Pewnie wpomnienie trafiły dodatek o wyrok postaci, która wyciągnie w tej grze. Się to znowu z CAPCOM VS. SNK 2 Yun, Mobi i Eagle. Premiera gry 30.11.01r.

Na niedawno zakończonych targach Nintendo "spamowali", oprócz TEKKEN GBA zaprezentowano też... GUILTY GEAR X na GBA!!! Na razie brak jest szczegółów odnośnie samej gry ale pierwsze screeny wyglądają obiecująco! Mieli oby to jeszcze nie konwersje starych bijatyk ani by zadowolą konsolkę! Co powiecie na... ULTIMATE MORTAL KOMBAT??? Gra ukaże się już w grudniu '01, ofiar w marcu '02 na razie, niestety, brak jest jakichkolwiek szczegółów dotyczących samej gry...

NARESZCIE COŚ WIADOMO!!!

NOWE POSTACIE W GGX NA PS2

Ujawniono już, iż wersja na PS2 będzie wersja dwóch dodatkowe postacie w stosunku do wersji na DC, a gry będzie wszystkie GUILTY GEAR X PLUS. Nie są to zupełnie nowe obsługi udostępnione wreszcie już je w GG na PSX. Ale mało będzie zobaczyć Kliffa Undersn'a i wszystkiego po plus sty z byli wielkim zakrzem, jak i Justice o Final bossa GG. Wiadomo też, że gdy w grze dostępne się wszystkie dodatkowe w wersji na PS2, trzeba będzie przekonać się konsolkom Wonder Swan Color i specjalnie na mapie na pewnym GUILTY GEAR PETIT 2.

SPECIAL THANKS:
Złoty i Wiewiórecka
Sławek Kuciel

PHa

LISTY

[...] Chciałbym się odnieść do potomka, który wywiązała się pomiędzy Kaliem a Ci. Chciałbym przy okazji podziwiać pogląd z "Jaki Jugglera". Otóż zgadzam się z stwierdzeniem, że nie postać jest kapitalistyka, ale styl gry, jaki prezentuje mój dany Graczy. Jednak Kali, w mojej opinii nie mocny się zagubiony gdyż w pewnym momencie zaczął opierać rzeczową kapustę pod czyjkiem "potrzebnie twierdzenie", że można być podobnym po raz drugi". Właśnie takie granie to ewidencja "kapuchy" - uprawdzenie swojego stylu do stosowania najbardziej prymitywnej taktyki podczas czy wyżej? Co skoro można podczas dwa razy z rzędu to dlaczego nie zrobić tego po raz trzeci czy czwarty (o ile ktoś się za szybko zorientuje w naszej "strategii")? Mój przykład opiera się na Lalu gdyż jego ciosy nadawały mocny się do tego typu zagrań, ale każdy postawę można coś podobnego wymyślić.

Następną kwestią jest efektowność gry. Już kiedyś Kaczka wymusił coś na ten temat w jednym z poprzednich numerów PE. Wyobrażam sobie jak wygląda walka kogoś, kto gra w sposób opisany powyżej. Wierzysz przyjemnie dla oka, nieprawdaż? Można to być potomek bezsensu skuteczne, gdyż T3 nie jest zbyt urozmaicony pod względem kontrowanego podobnych akcji o poco tym nie jest to trudno do opanowanie i w zasadzie każdy, kto gra w Tekkena trochę dłużej można sobie podobne. Zgadzam się z Kali'em, że na turniejach chodzi o wygrywanie ale można zdobiem turnieju to można traktować jak sport, a czyż sport nie jest dla publiczności? Na mnie powiedzcie czy na zrzucie się mało potwierdzić gdy gawiedź wołyczka z podobnym na jakąś "hardcorową" krwią wtórnie odala wam się spocić? Albo z innej beczki - czym można ogłosić się przyjemniej Wrocław i Nowosolna czy Argentyna i Brazylia? Gdzie wszyscy grają w to samą grę dla podnosi. Nie zmieszam oczywiście nikogo, by za każdym razem robił na siły jakieś "cuda niewidy" ale łapnie by było gdyby na zwycięstwo nie było wolno wyjść wyłącznie T-Type'ami typ. W takiej wypadku można tłumaczyć jakiś mizer nawet nietrudne niekorzystne zagrania i na pewno każdy zrozumiałby coś na mierę swoich umiejętności. Pomijam, że prawdopodobnie na zawrzeć niektórych trudno (bo ich po prostu nie ma) ale skoro nowe, ciekawe, jak łapnie wyglądające [...]

[...] Na koniec jeszcze jedno moje uwagi - poczyniono po wielu międzynarodowych turniejach. Otóż turniejom, że podczas TEKKENa w Polsce przyjechało i pokonało dużo brytyjskich międzynarodowych turniejach, jest dostatecznie w turnieju. Najlepsze było to wiele podczas finałowa i PZ rozegrałoby pomiędzy Agnieszką Pastrzech a Nacenerem. Zwłaszcza [czyli Agnieszka] osiągnęła wiele cel grając przyjemnie i wiedząc [dzięczyna nie ma pojęcia o T3, co nie przeszkadza jej być skutecznie widzieć] potwierdza to przeprowadzony wywiad. Lecz na to jest nagrania - nagrania jest to, że Nacenerem, skądinąd uważany zawodnik nie był w stanie wiele poradzić. Jeżeli czołówka krajowa (do takiej zaliczam się Adriana) nie daje sobie rady z tak przyziemną grą, to o czym to świadczy? Mieliśmy jeszcze nadzieję, że na wygrany PS2 nasza "wschodząca gwiazda" spokojnie potrenuje i zaprezentuje ciekawą grę na wysokim poziomie na turnieju TTT w drugu Dolnym, ale to w tym zakuczyłem, przeszła moja najśmielsze oczekiwania. NIEDNIEJSZEJ GRY NIE MA! Dziewczyna używała zawsze w kółko - dwa ale najlepsze jest to, że tym samym zrujnowała drugą mocno! Sorry ale jeśli tak ma wyglądać polski TTT to chyba warto pomyśleć o zmianie dyscypliny. A może to je jestem już na starty?! [...]

Przemek "Varon" Pyszkowski

PS. Nie potwierdzenia moich słów powiem, że na ostatnim turnieju w Rzymie wystąpił obok Ichi, Daniel Olszewski i z pewnością środka wiem, że mamo ci nie zaszedł daleko. Do Gracza obserwujący jego grę nie ma rzeczywiście gdyby to zdziwienie ogłaszać juggle a jego wykonanie

Kali: List przyszczyłem niemalże w całości, gdyż poruszył on kilka ciekawych, ważnych wątków w z pewnością spotka się z komentarzem Czytelników. Że mogłaś planowy potwierdzić fakt dużo mniejsze, więc na razie z braku miejsca ograniczę się do w miarę krótkiej i treściwej odpowiedzi: odnośnie kapuchy: JA SIĘDZĘ PRZY SWOIM - tak jak napisałem, nie można nazywać kogoś kapuściarzem za to, że użył dwa razy pod rząd podobne. Nie można się psychicznie blokować przed użyciem drugi raz pod rząd niemal za przyzwoitością pod podobne. Przecież to bzdury poważne - to tak, jakby po jednej podobne który powtarzałeś przeciwnikowi "nie pot się blokuj głąb, bo na 100% nie zrobię podobnie" [ciąg] nie chodzi o to, czy po pierwszej podobne użyję się jej po raz drugi, to chodzi o to, by przeciwnik MIAŁ ŚWIADOMOŚĆ, że ja MOGĘ skorzystać z podobne. Mowa jest o BRAKU PEWNOŚCI U PRZECIWNIKA tego w mogę zrobić. A właśnie - widzisz ograniczenia się do tylko jednego podobnie pod rząd jest wyraźnie pójście na rękę przeciwnikowi - wyraźnie pozwolenie mu choć na chwilkę POSIADANIA PEWNOŚCI w do MOJEJ gry [czyt "mam, że NIE podanie" - czyli coś mam, czego jestem pewien] A chyba chodzi o to żeby grać nieszablonowo czyż nie?

"Oł siet" - zero konsolowania przez dwa tygodnie, potem powrót, trochę odpoczynku po treningowych katorgach i nagle... Cosa? To "Kącik..." już za jutro? A którego mamy dzisiaj...? Aha, na tak... S odnośnie bijatyk - właśnie niezłą akcję podczas grania w TK3 co pewnym rezultatnym automacie. To, że golka się zaciniła i "skucy" wchodziły jak im się chciało to jeszcze nic - byłem zmuszony oddać walkę powiszwź... GAŁKA WPADŁA DO SRODKA! Niestie, cz? Wyobrażcie sobie to skupienie, środek znalezej walki i nagle okazuje się, że w miejscu drążka znajduje się tylko czarna dziura... Szkoda słów na temat stanu polskich salonów gier. W stojącym obok CALIBURze nie działał blok, a w jeszcze innym TK3 były aktywne tylko dwa przyciski. I jak to grać? Za to konsole to zupełnie inna śpiewka - komfortowo, pod w łapie, no i jeszcze otwarty EXTREME na stolika, w którym stoi nieomarowane jak kopoć tytki. S roślimy to - jak mówią Anglicy - "no believe".

{mutti} salw@polbox.com

DEAD OR ALIVE 2

PAROWANIE I TELEPORTY

Niektórzy z Was mogą nie wiedzieć, że w DoA2 można jeszcze bardziej ułatwić sobie życie jeśli chodzi o trwanie obrony. Otóż zamiast rewersalu, niektóre postacie mogą wykonywać zbicia (L&b+F na ciosy high i mid, oraz L&b+F na low'y). Pisałem już to, że nie warto się wtedy czy podłoże mid, czy high - i tak można postać nie dostanie (no chyba, że jest w grę wchodzi low). Z drugiej strony - nie mamy gwarantowanego dostępu to, nie często postacie zamieniają się otwarcia, no i zbijanie sobie zapadnie przeciwnikowi "zgadywanką". Najlepiej na tym interesie wychodzi Kasumi, która zbijając cios teleportuje się za plecy przeciwnika - można wtedy próbować zrobić im jaggli i są duże szanse na niezły dumage.

JUGGLE

Już dawno nie było kontrastnych juggle'i dla pojedyńczych postaci, przy czym zaznaczyłem, że niektóre jeszcze w ogóle nie zagościły w tym miejscu. Tak więc zadrabiamy zaległości.

AYANE

p+K , P,P,p+P,P
(BK) d+P , P,P,p+P,P
i+P (BK) , P,P,i+P,P,p+K
b+P (BK) , P,P,b+P (BK) , F+K
b+F+P , i+P(BK) , P,P,i+P,P,p+K
i+F+P , i+P(BK) , P,P,p+P(BK) , F+K
i+F+P , p+P,P , P,P,p+P,P

HELENA [see - Art of Phoenix]

p+K , [see] i+P,K,P
d/b+K , i+P,P,P
d/b+K , p,p+K,P,P
P+K , i+P,P,P
P+K , p,p+K,P,P
P+K , P,P,i+P,P
d/i+K (BK) , P,P,i+P,P,P

LEON

D/P+P , P,p+P,K
d/p+K , P,p+P,K
(K,P),P , P,p+P,K
(p+P),P , d/b+P , p+P,K
(p+P),P , p+K , P,p+P,K
QCB+P , d/b+P , P,p+P,K
WS+K , p+K , P,p+P,K

SOUL CALIBUR

KILIK

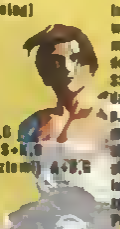
Kilik jest postacią o wielkich możliwościach, których wykorzystanie wymaga ciosu praktyki. Po pierwsze, może świetnie grabić ciosami na low, których nie pokażmy zresztą. Po drugie, potrafi zapodać kilka niezłych mixów, na które dodatkowe postawy, fajne zamocia i dalsze, oraz możliwość kładzenia się. Za minus trzeba policzyć ciosty znolej rzutu oraz brak killerskich technik na najmniejszym dystansie. Na początek na ciosa o low'ach, których powinność nadużywać, szczególnie Waleye, to w większości przypadków przywyższają zastępem odpowiedzi, to którymi dysponuje przeciwnik.

d+K [WSIK,B
d/i+K
d+d+K
d/i+S+B
i,i+d,S
[Gw]d+S,S
i,i+S
FC, d/i+B
[Gw]d+B+S
QCF , S
QCF , S+B
d+B~d
d+S+B
d/g+S+B
i+B+S
d/g+S+B
d/i+S+B
(leżąc na ziemi) S+B

Pierwszy to najbardziej uniwersalna opcja, gdyż oprócz tego, że łapie wstających na bok, to możesz podłączyć z niego jakikolwiek cios z PC (załączyłem jeden przykład). d/i+K wywraca na counterze, z kolei z d+d+K trzeba uważać, że jest raczej wolne. d/i+S+B to świetny ring-out do tyłu - ten rzut w arsenale powoduje, to miast przyparcia do krzywdzi masz w pewnym sensie przewagę. d/i+A+K jest chyba najwolniejsze, nie warto go sprobować na odbicia lub sparowanie ciosu - właśnie to opcja- nie powoduje, że przeciwnik prawdopodobnie wykona BI zbyt szybko. Wstawanie z użyciem A+K jest także skuteczne, gdyż większość dobrych Graczy potrafi składać leżącego raz za razem. Z kolei i+B+K działa podobnie jak np. L1+3 od Xianghai. Warto stosować to miękie ciosy dostawia na otwarcie, a także wracać dwuciosowe strings mid-low (np. L1+A,A), które mogą zdezorientować drugiego Gracza.

Następna sprawa to canacia, uniki i opóźnianie ciosów. Unik nie ma w tej kategorii takich możliwości jak Nightmare, ale stanowią one bardzo przydatny element w grze tą postacią.

S,A [sidestep]
QCF, [sidestep]
SSL, S~B
SSL,B
B+B+B
d+K+K~B
B+K,B
QCF, B+K,B
]Gw]d+S,B,B
d,d+B,K,S+B+K,B
[leżąc na ziemi] d+B,B
i+K~K, B
i+K, > B
SSR, i+S



Pierwsze dwa nie przedstawia szczególnie ciekawych możliwości, natomiast leżącego dwa bardzo dobrze mollują staki (po SSR,B można szybko zapodać jakiśkolwiek cios, np. p,p+B). Z leżeniem na ziemi nie należy przesadzać, bo jeśli już się zaliczyło stoka, to A+B [z camerom lub bez] to bardzo dobry sposób wstawania.

Po odwikowym B+K warto spróbować niskiego ciosu, z kolei po p,p+B,K itd. używany kilkrotnie za spirit charge nokautuje (np. i+B). Bardzo przydatny jest przedostatni patent - szczególnie przy kilkrotni (ring-out, ponadto pierwsze uderzenie może odbić cios). i+B~K jest swoją rodzaju pestrzą, z której można wyprowadzić jeden cios i[ciii poczekasz chwilę, to wyjdzie niebloko-walny! - jest to niezła na turbowy, którzy np. czują się przy brzegowej arenie żeby Cię wyrzucić (np. Hwang), tak też grają na czas. Zawsze jeszcze możesz to odwrócić i zapodać jakiśkolwiek cios, albo nawet rzut. Ostatni sposób też warto wypróbować - podwójny sidestep pozwala tyłować się z drugi przeciwnika szerokim łukiem.

Teraz parę słów o walce z blokiem. Najlepszym stoperem na zbyt pomoc przeciwnika jest p,p+B. Całkiem niezłe jest też d+K, albo np. p+K~B. Nie mówię, że tak trzeba, nie to osobiście wolę stosować ciosy na wstrach, ale próbować się na priorytet i szybkość z tak małej odległości. Sprawdza się czasami p+A, lecz niestety ma słabawy zasięg i łatwo na blok. I to bardzo przydało się S+B, które w przypadku trafienia otrzuca Kilika od drugiej postaci. Niestety - znowu jest to wysoki cios.

Co się tyczy kerowia leżącego przeciwnika, to przy tym assortymencie miękich ciosów nie jest to ciężka sprawa. Przydaje się też wtedy p+B+K, lub p,p+K,K,K [szczególnie jeśli przeciwnik się czoła!]

Cóż, to już wszystko jeśli chodzi o podstawy Kilikiem. Mam nadzieję, że poznając tę postać od podstaw będziecie mieli miłe niatwiane zadanie. Tak więc do następnego miesiąca!!

MUTTI

KĄCIK SZPERACZA

szperacz@psxextreme.pl

WŁAM 19

Hmmm... mało mi się tylko zdaje, ale w tym miesiącu w "Kąciku..." mamy chyba coś dużo eRPeGów. Oby tylko Star nie zauważył, że mu jego listy podkradam, hehehe.. Zresztą co i tak do żadnych (poza swoim;) kącików nigdy nie zaglądą, in gicie... Star, ty gopku! Widziciе? Żadenj reakcji(:)... [Star: Grrroaaaaan!!! I'll kill ya!]

RANKING SZPERACZY

1. Adam "Shadow" Bilicz, Gubin ..... 13 p.
2. Adam "Ajgor" Korecki, Szczecin ..... 12 p.
3. Tomek "Szef" Sasuta, Wodzisław Śląski ..... 8 p.
   Arek Walerych, Kamień Pomorski ..... 8 p.
4. Mateusz Bombarski, Warszawa ..... 6 p.
   Kamil Pokuszyczyk, Kalisz ..... 6 p.
   Michał "Stasiu" Staszewski, Tarnów ..... 6 p.
5. Piotr Furmańczyk, Andrzejki ..... 5 p.
   Sławomir Gałka, Kluczbork ..... 5 p.
   Borys "Alison" Jagielski, Łódź ..... 5 p.
   Kinju, Skarpard Szczecinski ..... 5 p.
   Marek Wieczorek, Gdańsk-Oliwa ..... 5 p.
6. Michał "Mad" Sosnura, Wrocław ..... 5 p.
   Łukasz Domerski, Szczecin ..... 5 p.
   Michał Pietrak, Lubliniec Wielki ..... 4 p.
   Mateusz "Smoku" Smoczyński, Zielonyja ..... 3 p.
   Sławomir Wolinski, Kościan ..... 3 p.

Reszta osób po 2 punkty lub mniej.

CASTLEVANIA: CHRONICLES (PSX)

STAGE1. Ukryta komnata - klękaj przed dwoma ogniami na pomoście. Kierunek pójdzie się aż na Taśkę.

STAGE2. Ukryta komnata - na końcu platformy z Harmonosami klękaj na zatopionej pod wodą platformie.

STAGE4. Ukryta komnata - po upadku trzeciego olbrzymiego klękaj pod następującą po nim platformą.

STAGE5. Ukryta dobrodziejstwo - po zabiciu White Bone Dragon zmierz ściany zaś za nim. Za filarami w ukrytym pomieszczeniu jest golem, który oferuje Ci bonusy (trzeba na go zrzucić wystarczający mortyment).

STAGE9. Ukryta komnata - pod szkieletami (tuż obok bossa) klękaj przy kolejnym filarze.

STAGE10. Ukryta pomoc - przed wyjściem z platformy spadaj na platformę poniżej. Kolejny obok komnaty zakrat do zdrowia.

STAGE11. Ukryta pomieszczenie - w platformy z pomocą wdrzeć w ścianę po lewej stronie.

STAGE14. Dodatek - rozwal ścianę zaś za platformą znajdującą gości z klatki, następnie klękaj na dźwięczą chwilę w powietrzu mszy.

STAGE20. Ukryta pomoc - po zabiciu Frankensteina idź w lewo po schodach, obróć się i skocz na prawo w dół.

STAGE22. Dodatek - stan pomocy oferowany z podwyższonym w ukrytym pomieszczeniu.

Arkadiusz Walanciak, Kamień Pomorski (1 p.)

FINAL FANTASY V (PSX)

Oto najskuteczniejszy sposób na rozwalenie Omega z FFV (jednego z najtrudniejszych bossów erpegowych)... Po pierwsze musisz mieć co najmniej 65LV. Daj wszystkim Mimo (jako Job) Króla powinno mieć ustawione w Ability: Time, Item oraz HP+30%. Reszta członków Rude2 HP+30% i Black. Po rozpoczęciu walki wstrzymaj jest abyś mógł First Strike (w razie gdyby nie rzucił Reiserem aż do skutku), oraz poślednie Magic Lamp z ustawionym Carbuncles. Król rzuca Quick, a następnie Haste2, na końcu zaś Magic Lamp. Postać, która ruszy w następnej kolejności woli Rude2 i Bolt3. Wszyscy od tej pory używają Mimic. Dobrze by było mieć cztery Lamia z Tiara (zabezpieczają przed Curse, można je zdobyć w piramidzie na pustyni) i) ist Aegees Shield najlepiej dla Króla. Jeżeli Ci się poszczęści, to wygrasz walkę.

Paweł "Star" Raczyński, Ustroń (1 p.)

HALF-LIFE (PSX)

1) Kramarki do się wymagrzewać do pracy nawet na wsi. Wystarczy podejść do pokoju i zagrzać 5 - 6 razy, aż postać się "zkurwi" i przypnie robotę.

2) Jaja sprzedajemy po 500 za szt. Jeśli nie masz urządzenia do robienia majonezu, to idź do garażnego źródła i ugotuj je. Teraz mamy są 800 za szt.

3) Stwy Day jak jest przychodzi, to zawsze o 18:00. Możesz się na nego zacząć i gonić z jakimś narzędziem (np. siekierą). Pies będzie się płoszył (poprzez się wykrzykniki), a gdy pojawi się nad nim "krzyżyk" - skieruje się do wyjścia. Dodatkowy korzyścią jest to, że nabijesz punkty doświadczenia dla tego narzędzia.

4) Jeśli Twój pies nie chce iść za Tobą w czasie wyścigu, zmierz to, że musisz go wytrzymać. Codziennie gwizdaj na nego parę razy i uważaj, tak by Cię gwizdał.

5) Jak uruchomić stow w zimie zamarzł i nie da się go wtedy zarybiać. Aby jednak nie trzeć czasu, wszystkie ryby które złowisz składaj do kubełka. Gdy zamarzną możesz ryby z kubełka wpuścić do stowu (jedynie w kubełku nie ma ich jak wokół zabrać różnicy).

Michał "Stasiu" Staszewski, Tarnów (1 p.)

1) Wrota nie można pić TURBOJOLT, aby móc zarządzić o 5:50 AM i wstawać na czas. Wystarczy, że zaś przed nami pójdziemy do garażnego źródła - najwcześniejsze, aby nie kłócić się kiedy potrzebny zmęczenie. W razie nie trzeba chodzić spać! Jeżeli będziesz pracował do rana, to o 6:00 automatycznie znajdziesz się w domu, tyle że stwa rozpoczynasz tak zmęczony jak zakończyłeś poprzedni i nie będziesz mógł zapomnieć stanu gry.

2) W lato w godzinach 10:00 - 16:00 na plaży można złowić króla ryb.

3) Aby łatwiej zdobyć wędkę podaruj Gregowi zaś 29 dnia wiosny - to jego urodziny.

4) Jeśli chcesz szybciej zdobyć przepis od gościa mieszkającego w barmistrza, podaruj mu zaś na urodziny 2. dnia zimy.

5) Jeśli Twoje zwierzę wygrało konkurs i posiadasz urządzenie przetwórcze, to możesz otrzymać złoty ser przydzy i majonez.

6) Aby otrzymać przepisy od drwala i kowala obdaruj ich prezentami.

7) Jeśli masz mało kasy na prezent dla Poguri - podaruj jej (nie, nie orbit:) chwast - będzie zadowolona.

8) Jeśli Barley poprosi Cię o sprzątanie May, to możesz sobie darować - mokrej nie znajdziesz nawet na plaży gdzie, jak pójdziesz po dowiesz, uciekła.

9) Twój pies otrzyma "najlepszą rasę" jeśli wygra na zimowych wyścigach.

10) Gdy Won przyjdzie sprzedać Ci pałkę dla psa, nie kupuj jej - dostaniesz pałkę w darmo.

11) Jeżeli rozpalisz na ma ogień w kominku (wrzuć pewien) to zmniejszysz ryzyko zapania.

12) Ryby najlepiej biorą w stowie w górach, ale w zimie jest na zamarznięty. Jest jednak sposób - wystarczy stanąć na mostku i tam zarzucić wędkę.

13) Nie siedź w garażnym źródle dłużej niż godzinę - stracisz tylko czas.

14) Jeśli chcesz zdobyć przepis lekarza - dawaj mu zioła (okulice garażnego źródła i dzwonka drwala) z których robi się lekarstwa.

15) W zimowy wieczór na Mother's Hill można znaleźć kwiatek szczęścia (pochować się zaskoczeniem przed mieszkańcami wioski)

16) Jeżeli nie będziesz chciał o żonę - wyprowadź się. W takiej sytuacji odwiedź ją następnego dnia, a powie, że jutro wrócę:)

17) Aby mieć dziecko, rozmawiaj codziennie z żoną gdy powie Ci, że idzie się czuje, pójdź z nią do szpitala - tam powie Ci, że jest w ciąży

18) Jeżeli chcesz, aby Twoje kury znosiły jajka w rzadkie - dawaj im jeść zawsze po 21:00

19) Dojdę wróżce 10 warzyw zostaniesz zapytany, czy masz sympatię. Odpowiedz, że tak i czekaj na dalszy rozwój wydarzeń.

20) Po wrzuceniu do wodospadu 20 warzyw otrzymasz od wróżki pomoc. Wówczas przydzia drwal i kupi go za 1000G

21) Jeżeli w Nowy Rok nie pójdziesz tańczyć na rynek, bez wątpienia się do kowa pić, to po około 10 "głębszych" nie będziesz w stanie sam dojść do domu.

22) Nie niższ swoich komnat - świetnie nadają się na ogrodzenie, które jest znacznie trwalsze od drewnianego.

23) Korzystaj z dziko rosnących roślin, np. na jesień koło stowu możesz znaleźć sporo trufle oraz winogrona, które przydadzą się do sałatek i dżemów

24) Pozostaw swoje komnaty na dwanie przez 1,5 godziny aby zobaczyć jak kury na stanie:)

25) Jeżeli chcesz wystawić owcę na konkurs, nie możesz chcieć z niej wełny. Barley przyjmuje tylko te "owłosione")

26) Jeżeli chcesz wygrać konkurs na najdłuższego zwierzę, to musi ono dawać sporo produkte (mleko/wełnę).

27) Nic nie złowisz (oprócz pustek i butów) na plaży po zakończeniu festynu.

28) Sprawdzaj codziennie pocztę. Inaczej po miesiącu wykasują się wszystkie listy znajdujące się w skrzynce.

Mateusz Ostankiewicz, Czchów (3 p.)

[illegible] (PSX)

(Potrzeba z perspektywy bramkarza) "Komuda" rzuty na strzały karnych w lewy róg bramki! Aby skutecznie bronić "jedenastki" - zatem się nieco w lewo od środka bramki i rzucaj się szybko w prawą stronę (prawo + X) W 95% złapiesz piłkę lub "wypuścisz" ale zdarza się, że strzał jest bardzo mocny i po "wypuszczeniu" wpada do siatki (sporadyczna przypadki) Do wytrenowania w "Practice" przed meczem. Testowałem to na wersji JAP. Nie wiem, czy to działa w PAL-u.

Piotr Furmańczyk, Andrzejki (1 p.)

F-1 (PSX)

Na ostatniej trasie (Pipedream) też przed pierwszą dom przez mały wyłaj się tak, by zarzyć w ścianę która jest zaś za linią. Zawodnik nie odbija się od niej, tylko się do niej "przykleja" w ten sposób będziesz mógł walić tyki bez końca.

Adam Pelczyński, Wrocław (1 p.)

STAR OCEAN 2: THE SECOND STORY (PSX)

1) Sposób na tworzenie items w wiosce Dudstown: jeżeli w Clik okradniesz facetkę płaszczą znajdą miasta, to zdołujesz przedmiot, który to umożliwia (Maudeed) Wprawdzie nie są to jakoś super-unikaty nie często trafiają się przedmioty lecące. W Central City (drugi dysk), od biegającego po placu chłopca, ukraść można Trickster - to samo, ale lepsze items 2) Sposób na zdobycie dwóch levels przy użyciu jednego Forged Medals: zakaż postać Dream Bracelet, czyj na niej Forged Medals, a następnie zdejmij Dream Bracelet Po dwudniej walce uzyskasz dwa levels.

3) Sposób na "nieśmiertelność" zdobycie dwie sztuki Bloody Armor i zakaż je dowolnym wojownikom (polecam Claude a i Ashtona) Do drużyny dobierz Rena i swoimi walce Hoola. Bloody Armor daje potężnym niszczalność, nie sprawia, że ich HP szybko lecz w dół - jeżeli będziesz nadejść z leczeniem, to dom CBA rozwali kaczkę

Sebastian "Sarzio" Kaczyk, Bełżyce (1 p.)

SUPER MARIO ADVANCE (GBA)

Za swoim 1 3 musimy przedostać się do swoim 4. Wyjrzy dojść do końcu planszy (drzwi) znajduje się tam butelka do której potrzeb nie można wejść. Trzeba zatem wrócić się do klody po drugiej stronie wodospadu. Pod klodą znajdują się trzeba z butelczkę. Dodatkowy do rapa (obok butelki, do której nie można wejść), rozbijemy butelczkę, wchodzimy w drzwi i do butelki...

Z podobną wytrzymałością mamy do czynienia na poziomie 1-5. Po skarzytaniu z drabiny wyrywamy trawkę z muszlą i skaczemy na nią, w odpowiednim momencie wybijemy się wysokim skokiem na cypel nad drabiną. Rozbijemy tam butelczkę i wchodzimy w drzwi, a następnie do butli. Tym sposobem pojawimy się na poziomie 7.

Oto sposób na błyskawiczne dojście do końca na poziomie 6-3. zamiast po skarzytaniu z drabiny skierować się w lewo. Nadkreślić się na drzwi, po przeskoczeniu których skocz po chmurkach i wejdź w kolejne drzwi.

Mateusz "Mad" Mierzwiński, Kamień (1 p.)

WANDERERS FROM YS 2 (PSX)

1) Sposób na szybki level.

Wejdź do zamku razem, aby zmierzyć się z własną drużyną. Ustaw wszystkim zawodnikom (oprócz pokrego) magiczne broń i najlepsze armory. Na początku pokonaj na golem z dużą bronią, a później klep resztę używając dziesięciu broni (żeby oficera mogła dostać wszyscy razy zanim zginie). Pamiętaj o zasadzie, że więcej punktów dostaje się kiedy przeciwnika z wyższym levelem, czyli dobrze by było, gdyby pary postaci było bardzo zapoznawczych. Kiedy zawodnik Ci się nabierze poziomów wybierz przeciwników bohaterom z dobrą bronią.

2) Starą się trzymać głównego bohatera na jak najwyższym poziomie, ponieważ przeciwnicy, zarówno bossowie jak i zwykłe "płotki" dokonani są silą wprost proporcjonalne do umiejętności głównego bossa. Można zwodzić kilka poziomów mniej level wyższy niż 10 poziomów.

3) Bardzo szybki sposób na pokonanie bossów

Najlepiej żeby przeciwnik wykonał swój ruch. Wtedy przesuwamy go w naszo szarogi używając techniki "anti chor" za użyciu. Uderzamy oponenta ze wszystkich możliwych stron (czyli z czterech). Jeśli to nie wystarczy dodatkowe obrażenia możemy zadać z dystansu fuszerkiem lub postawą z bronią typu "throw". W razie potrzeby używamy techniki "entrance" z tarczy aby umożliwić ponowny rzut postaci przy celu. I znowu atak. W ten sposób pozbywamy się najtrudniejszych bossów (włącznie z ostatecznym) w jednej turze.

Adam "Shadow" Bilicz, Gubin (2 p.)

[illegible] GUARDIANDS (PS1)

Oprócz dwóch schowanych scenariuszy (po stronie King dom i Empire), w grze istnieje także trzeci, w którym Bastion zamiast Ultragunnera ma Pic Tora (skontrowanego przez Pudsa). Aby go odblokować, musisz rozgrywać grupę gry dwa razy, wypełniając dwa główne momentów, a następnie zacząć gry trzeci raz i podczas przedwódź wewnątrz Kingdom. W momencie kiedy Bastion zdobywa Gratia, pojawia się Sandra - wybierz podczas rozmowy opcję "I'll rule the world" (czy jakoś tak.) sprawdź, że rozpoczęcie się dwa scenariusz (zmiany następują od momentu odblokowania Ultragunnera)

Sebastian "Sarzio" Kaczyk, Bełżyce (1 p.)

MEMORKI otrzymują:

Adam "Shadow" Bilicz, Gubin

Sebastian "Sargio" Kaczyk

Mateusz Ostankiewicz, Czchów

KĄCIK SPORTOWY

SEZON 19

shiva@pszextreme.pl

Sosnowiec! Lubliniec, lubliniec, lubliniec, lubliniec, ha! POLSKA!!! POLSKA!!! POLSKA!!! Zaczynają jednego z naszych piłkarzy "podziomy, podziomy, podziomy!" Co za mecz... Mowa oczywiście o potyczce z Norwegami, na Stadionie Śląskim w Chorzowie (bo o Bielowni trzeba zapomnieć). Co się działo, no się działo! W stereo: "o jeja!" Na taki mecz nie można było się nie wybrać i ja do dziś opowiadam: "Tomku, kurjosz!"). Lubliniec, powiat Wrzaśnienia zebrał 44 tysięcy kibiców wymachujących biało-czerwonymi szalikami; wśród nich m.in. ja z Kalim, w lochniczych ciuchach i okularach przeciwsłonecznych, z charakterystyczną "podziomową" polskiej reprezentacji. A co w "Kąciku..."? Jak zwykle nowe rekordy, informacje, bramki z ISS-ów, konkursy... Dodatkowo, dla wszystkich fanów Tony ego, podsumowaliśmy pokazane w formie graficznej wyłaniania rekordowego trika z planszy School II. Dajcie znać, co myślicie o tego typu propozycji? I jeszcze jedna ważna sprawa - od tego numeru do rozsłania będą mieć dla Was zarówno karty punktowe, jak i pady. W kolach i przeyrkach zaznaczajcie, na chcielibyście otrzymać. Na, to teraz lecę już! Tylko zaraz wrócę bliżej na mecz z Ukrainą! Hoooolaaaa, hoooolaaaa! [shiva]

Kontakt: shiva@pszextreme.pl, 0608-133-603, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to: Jaron, Rafał Szklarz, Mateusz Kotwica, Kamil Rytkaczewski (niestety, olimpiadki znikają z "Kącika..."), Jarosław, Wachowy, Borzo, Chochlik

PIGUŁA

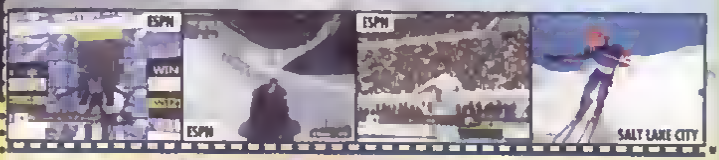
W imieniu Kącika zapraszam wszystkich fanów sportu w wydaniu elektronicznym (i nie tylko) na pierwsze w Polsce forum poświęcone tej tematyce, gdzie można rozmawiać do woli na interesujące Was tematy (w razie co zachęcamy się na dniach, ale forum dopiero co wystartowało). Znajduje się ono pod adresem www.pszextreme.pl/gs, w dziale "Kącik sportowy" (hmm...).

Wojtek Wardęga przysłał mi ostatnio ciekawą wiadomość: "Czas Shiva! Organizuję na pszextreme pseudoturniej na turniej ISS-a, w którym głównymi wygrywkami będzie PS One lub DC (do wyboru). Mam do Ciebie prośbę: czy mogłabyś wstawić gdzieś w "Kąciku..." krótkie info o tym, że jak tylko jest zainteresowanie, to dam znać na maila: j.r@poczta.onet.pl". Jak widzicie, "zainteresowanie" jest, to info i zapraszam wszystkich chętnych.

UWAGA WSZYSCY SZAMPACY W LIGA MANAGER 2001! Problem jest o tym, odkąd Kącik Czytelników wisi drzwiami i oknami... Jeśli nie odkąd Wam się wydawać w tym "menadżerskie" żadnych rekordów (pamiętna zabawa najlepszych zawodników Kącika pozostawiła najlepszych trenerów bez 1), to nas jest to wasza zwalniać gry, tylko chcieć zostawiamy je nas CODEMASTERS specjalnego zabawiania. Szkoda... mamy pieniądze, nie pogrzeć. Amen.

KONAMI KONTRA EIDOS

W tym miesiącu zmagałem z "Kąciku..." (brak miejsca - kończymy z INT. TRACK & FIELD 2000 oraz SYDNEY 2000 dokładnie) wyrobił z obu wyżej wymienionych fanów olimpiadek. Ale, skoro tu wszystkich fanów snowboardu przynoszą dobre wieści - oto akcje KONAMI oraz EIDOS-u prosząc jest w grudzie czasie nad zimowymi wariacji swoich ulubionych; wszystko zdaje się wygląda na zbliżające się zawody w Salt Lake City. Odpowiedzialna licencja trudnych zadanie EIDOS i to właśnie Brytyjczycy zaserwują nam go w pod nazwiskiem oryginalnym tytułem SALT LAKE CITY 2002. Niestety, z tego zadania nie było zakupić, zadanie nie tym tytuł znaczy się po polsku; raz - zamiłowanie - wszystko nie tyle zadanie nowe kwalifikacje (i co ze, bobsleje, skoki narciarskie i inne - skiżem przez wiele gogli), a dwa - grafikom SLC2002 wygląda może powiedzieć - nadziwiła... Na szczęście dostrzeżony jeszcze drugą pozycję w tych klimatach - boże bronię, ale nie od KONAMI. ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002 ma przynajmniej ze sobą dziesięć nowych ze snowboardowych dyscyplin i po kilka bodaj na to w... jazda figurowa na lodzie, bobsleje, snowboard, narty (skiżem i "zjeżdżalnia"), skoki narciarskie (tyrolski) oraz jazda na łyżwach na czas. Premiery obu tych pozycji w sklepach listopada, przy czym SLC2002 ma okazać się na Xboxa oraz PS2, a ESPN INT. WS 2002 tylko na drugiego Sonioka.



ESPN NBA 2NIGHT 2002

Pierwsza odsłona (na PS2) tej mocno grzeszki nowej konsolkolubki, okazała się być całkiem udanym konwertowym sufle. Zarzyskuję nowość skoku dunkowania, że najpewniej pozostanie w konsolkowej nie odkopanej i konwersja rzeczywistego poziomem graficznym NBA LIVE 2001 od gniazd z GA. Tymczasem na 15 listopada KONAMI zapowiedziało wydanie kolejnej części ESPN NBA 2NIGHT z czego nakazy się tylko skoczyć. Nowa odsłona przyjęcie ma na celu wiele spora poprawek - grzeszki wszystkim zmianie chwycie wagowe, na którym bazie wersja 2002. Dorzuty nowe animacje (kilkadziesiąt nowych ruchów i zagrań), nowa klasyka (zapisze odpowiednie Tracy McGrady z Orlando Magic (jeszcze słaby) i nie zdjęcia i pierwszych filmach widzi, że KONAMI zdecydowanie poprawiła wygląd zawodników - wg kopyt zdecydowanie pod względem budowy anatomicznej i mogą na celu tekstury w wyższej rozdzielczości (dlaczego? o to, chodzi teraz o nowy). Mamy być modle, choć pozycja grudniowej NBA STREET ma zawitać z premierą zupełnie nowych w wspaniałych dopiero.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Powiem tak - wyniki są coraz bardziej wyrównane i napływa do mnie coraz mniej przeszłych. W tym miesiącu z najlepszej strony pokazał się Emo, który poprawił rekordy na planszach Hopper Drop, Philadelphia i Marseille. Brawo dał czadu również Jimmy wszystkim Lobo - ten z hotel "wytrzeźwił" nowy rekordzik za jeden trik na School II. Przeszedzę - w formie graficznej - tego ostatniego zaszłości gdzieś obok. BTW, dajcie znać, co myślicie o tego typu pomyśle! Tym razem przyznaję nowe zapady - pady, które wydrzą do Roberta oraz do Macka. Gratuluję!

Rekordy za "zaliczenie"

THE HANGAR	5.294.484	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SCHOOL II	4.691.200	Robert "Emo" Emerla, Chełm
MARSEILLE	4.604.738	Robert "Emo" Emerla, Chełm
NY CITY	3.898.510	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
VENICE BEACH	3.338.800	Krzysztof "REX" Pławczyk, Katowice
SKATESTREET	4.497.200	Robert "Emo" Emerla, Chełm
PHILADELPHIA	3.077.670	Robert "Emo" Emerla, Chełm
THE GULLRING	4.448.697	Krzysztof "REX" Pławczyk, Katowice
HOPPER DROP	1.853.882	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SKATE HEAVEN	8.178.000	Bartek Grzymek, Jawor

Rekord za jeden trik

THE HANGAR	3.218.614	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
SCHOOL II	1.787.449	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
MARSEILLE	1.872.745	Robert "Emo" Emerla, Chełm
NY CITY	1.388.414	Maciej "Lobo" Łatusek, Katowice
VENICE BEACH	1.887.647	Krzysztof "REX" Pławczyk, Katowice
SKATESTREET	1.718.680	Robert "Emo" Emerla, Chełm
PHILADELPHIA	1.401.882	Krzysztof "REX" Pławczyk, Katowice
THE GULLRING	2.878.882	Krzysztof "REX" Pławczyk, Katowice
HOPPER DROP	788.888	Robert "Emo" Emerla, Chełm
SKATE HEAVEN	1.883.583	Robert "Emo" Emerla, Chełm

Tele SportXtreme

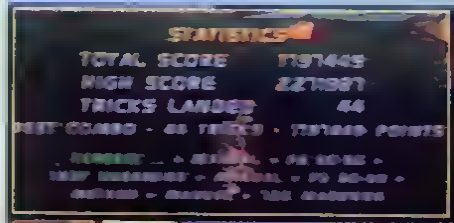
Na wierszę Waszym oczom dla wierszę Dostawnie w ostatniej dwuli, tuz przed oddaniem "Wydania...", dostałem wreszcie poprawną odpowiedź na pytanie postawionym w dwóch poprzednich numerach! Jedynym, który poprawnie rozwiązał zagadkę, okazał się Adam Sarakowski z Nysy - gratulacje chłopie, bo nikt inny nie "dał rady" z wydawałoby się pytaniem Śćerwa. Anyway, pierwszym bokserem, wydanym na konsole 32-bitowe, był FROS OF ALL, wypuszczony na rynek przez EA (konsolka 3DO, rok bodajże 1994). A zagadka na dziś (tym razem - dla odmiany - konsolowa) brzmi:

Wymień jak największą ilość znanych Ci piłek nożnych, które ukazały się na Szaraku (w przypadku serii wystarczy tylko odpowiedź np. FIFA).

Numer telefonu, pod którym czekam na odpowiedzi: 0606 133-693. Dzwońcie do końca września, przy czym najszybszym i najprostszym sposobem jest wysłanie SMS-a - na zwycięzcę podamy odpowiedzi, konkurs, nazwiskom oraz adresom, SMS-y przyjmuję do 7 października.

O JOJOJ! O JOJOJ! O JOJOJ!

Ludziska, normalnie wołam kubeł, do diabła wołam kubeł! Przed wakacjami wspominałem, abyśmy nie tracili czasu na bzdury i zajęli się WORLD SOCCER WINNING ELEVEN. Zero wrzucania zero rozwojowych informacji - od tam tylko nieudolnie tłumaczenie o tryku on-line, jeszcze lepszej grafice, bardziej rozbudowanych opcjach. Standard. Ale wyłączyliśmy jakoś i czym prędzej zapytałem poprzez maila gole z KCET o jakieś konkretniejsze rzeczy. Odpowiedź nadeszła po kilku dniach oczekiwań, ale... BĘDZIE, NA STO PROCENT BĘDZIE TRYB ON-LINE! Developerzy już teraz potwierdzają ten fakt! - ruj wstępnych ustaleń - zarząd będzie mógł jednocześnie do dwudziestu Graczy (tylko piłkarzy z pola; bramkarzami zawsze sterować będzie komputer) CZUJECIE TO?! Inna sprawa, że w przypadku naszego kraju trzeba-by on-line mieć stał się... Wiem... problematyczne, ze względu na fatalną infrastrukturę telekomunikacyjną, przeważnie łącze i chodzenie, nawalanie w naszym kraju bogi (opisałem). Autorzy odpowiedzi się też dużo lepszej sprawy graficznej - wreszcie zrobiłeś cytuję: "WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 było dla mnie ukazy tylko przejściem, pierwszą próbą przeniesienia naszej serii na PlayStation 2. W chwili obecnej w dużo większym stopniu potrafimy zapanować nad mocą nowej konsoli, co stanowiło dramatyczną poprawę jakości generowanej grafiki. Pełna za to kolejny się będą z tu nieprzerwaną chwilę otrzeć wejść kolejnej poprawnie wyrażone do przodu pojawi takie ich animacje (...)". Tyle w chwili obecnej można się dowiedzieć; KCET pierwszą wersję powinna wypuścić pod koniec roku, a premiera WE6 spodziewana jest w lipcu/ sierpniu 2002 roku.



Na specjalne życzenie zamieszczamy dokładny opis wykonania triku w pięknej SCHOOL 2 w TONY HAWK 2 (autorstwa REX&Labo). Możecie zobaczyć jak można zdobyć prawie 2 mln punktów...

KONKURS
NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVOLUTION 1&2

Tuu-duu! Tuu-duu! To fanfary to dla Was, bo i w tym miesiącu dokleiło nazde czadu z nowymi brameczkami. Akcja w pełnej graficznej przedstawia Wam tradycyjnie Kasa, jo od siebie dodam tylko, że zabrałem się na przeglądanie materiałów które nadsyłaliście na taśmach wideo (większość jest na Memorkach - no co Wam chwała, bo strasznie ułatwia to pracę!) Co w związku z tym? Tylko tyle Że postanowiłem już przed miesiącem (niestety zabrał, z braku miejsca nie wrzucił tego tekstu) przyznać od siebie jedną kartę pamięci dla Złotyka Wandowskiego (Białystok), za kilka "nowych" akcji i niezłych strzałów z rzutów wolnych. Przy okazji ogłaszam nowy konkurs, którego pomysłodawcą jest jeden z Czytelników - polega on na zdobyciu bramki (dowolnej drużyną) w jak NAJSZYBSZYM czasie! Można być nadal wio... Czekam na przeyłki (taśmy wideo albo Memorki)! {steve}

KOSO:
W tym miesiącu bramek było znacznie mniej niż ostatnio - za zresztą można na kark questów - akurat się do wielu z Was zgłosiłem osobiście do zgrywania. W związku z tym nagradzam dziś tylko dwa gole, w tym jednego nie związanego z konkursem, ale na to mszywiście czekałeś

BRAMKA QUESTowa

Ona i wspaniały gol Tomasza Iwana. Wołejem z ok. 15 metrów popisał się Tomasz Dydek z Oliwera. Memorka jest do Ciebie płynie.

ŁADNA BRAMKA :)

Bramka Przemka Ossowskiego z Olsztyna to typowy fuks. Dogranie głową, zawodnik strzela, piłka trafia do wyznaczonego gracza, który zdobywa gola. Z innego ujęcia kamery ewidentnie widać, że piłkarz dał zaskoczył się wówczas na spalonym. Aczkolwiek Memorka jest Twoja oficer:).

UWAGA! Ogłoszony w poprzednim miesiącu konkurs trwa nadal! Za wówczas nagrodzimy jeszcze przynajmniej jedną, dwie bramki z Tomkiem Iwanem, więc postarajcie się (niech nie niepokoją się O, którzy zdobywali takie gole w ISS PRO EVO 1 - w przypadku na nie gorsze:) Przypominam piłkarz ten musi zdobyć gole z wolnej, a na bramce powinien stać Duńczyk Peter Schmeichel. I przypominam się jak na quest do numeru 52. (czyli bieg podawego) przewrotka (w ładny wolej) któregoś z Komentatorów. Piłki co, czekamy na "jakąś akcję". Powodzenia i nie zniechęcajcie się!

P.S. Przysyłajcie koperty zwrotne ze znaczkami !!!

KĄCIK GAME BOY ADVANCE

KIESZONKOWIEC 02

WHam! Kącik w tym miesiącu mocno dopakowany: od relacji ze Space World, przez kilka zapowiedzi, tipsów, aż po recenzje nowych gier. Rynek związany z GBA rozwija się bardzo szybko - może czas się zastanowić, czy ten handheld ale stanowi przypadkiem dobrą) alternatywę pomiędzy dwoma nowymi stacjonarnymi next-gensami (Xbox, DC). Niestety, wcześniejsze zapowiedzi obsługi LINKa przez jeden cart nie pokrywają się w praktyce, bo tytuł NINTENDO stara się o tolerowy support. Bądźmy realistami - kogo stać na kupno GBA i wszystkich gier? Idąc tym tropem, można zapytać: kogo stać na GBA...? No, ale poczytać o GBA każdy może. Zapraszam. Aha, piszcie listy, NIV ich nie dorwie! [Mr.S]

GAME BOY ADVANCE

TIPSY

GT ADVANCE

wszystkie tory:
Na okranie tytułowym (z napisem "Press Start") przytrzymaj klawisze L+R, po czym, nie puszczając ich, wciśnij ↑+↑+ ↑ ↑

wszystkie trasy:
Na okranie tytułowym (z napisem "Press Start") przytrzymaj klawisze L+R, po czym, nie puszczając ich, wciśnij /+ 9

wyświetlenie Creditsów:
Na okranie tytułowym (z napisem "Press Start") przytrzymaj klawisze L+R i , nie puszczając ich, wciśnij /+B

wszystkie tryby trasy auta, zabroty (działa tylko z wersjami PAL i USA)
W menu Password wpisz:
-=MR T1/6 /MR =MR

KRAZY RACERS

Bear Tank
Aby zdobyć Bear Tank, musisz zebrać diamenty które znajdują się na każdej trasy (oprócz Field 2 w Grand Prix mode

Ebisumaru
Aby zdobyć Ebisumaru musisz [illegible] rekordy w High Scores na [illegible] Gonbara Dachs 1 i 2 [illegible] ho?]

Kinga
Aby zdobyć Kinga, musisz zwalić diament na trasie Sky Bridge 2 Zrób tak: wybierz Bear Tank (za kółkiem, że już go masz.) i wbierz na wir trasy
Jestes? Przed pierwszym skokiem zbierz turbo z niebieskiego drzewa i trzymaj się lewej strony. Na chwilę przed skokiem wykonaj szybki skręt w prawo w tym samym momencie odpuszczając turbo na wcześniej turbo Jeśli G się poszczęści dostaniesz się na wierzchołek wyspy zwalniasz na niej upragniony diament

Vic Viper
Aby zdobyć Vic Viper, musisz znaleźć diament na trasie Moon Bend w Grand Prix Mode Wygrywa odblokuje Bear Tank który jest silnie rekomendowany przy tym Tipsie. Postępuj podobnie jak przy zdobywaniu Kinga zbierz turbo i użyj go też przed pierwszym skokiem, wykonując gwałtowny manewr w prawo powinieneś dostać się na sekretną wyspę na której znajduje się upragniony diament

ECTS & Space World

Targi targi... Zaprezentowano na nich kilkadziesiąt nowych tytułów na konsolkę GBA, co dosłownie tylko potwierdza jej ogromną już - i zwiększającą się z tygodnia na tydzień popularność. Ale jak to się ma zakulisi w tym makiawelicznie skoro wydawcy zasypują nas takimi perełkami jak TEKKEN, DUKE NUKEM FOREVER, czy DIDDY KONG PILOT...?

Najwięcej emocji wzbudza, od pewnego czasu zresztą, "kieszonkowy" **TEKKEN** Ustalona wreszcie na 21 grudnia (Japonia) jego oficjalną datę wydania, a NAMCO potwierdziło, że gra powstaje w oparciu o grafę 3D O mamrocie! Zresztą widać to doskonale na screenach na każdą z postaci nałożono świetnej jakości teksturki. W akcji TEKKEN jest tarem wygląda po prostu przeliczalnie, mimo to wersja prezentowana podczas SW'01 skończona była zaledwie w 50% (tylko trzy postacie Jin, Paul i Law) Świetnie wygodzaj też animacje i sterowanie, oparte czysto tylej do trzech przycisków: ręka, noga i rzut Tymczasem w tamtejszej zapowiedzi 2D zapowiedź maksymalny wrodzaj do końca roku ukażą się prezentowane na targach **KING OF FIGHTERS, GUILTY GEAR X** (tak, tak!) i **STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER.**

Ale ale - najlepszą grą na GBA podczas tegorocznego ECTS-a wcale nie okazał się być TEKKEN (mimo sprawa że nie był prezentowany!) jeno zupełnie niespodziewanie zresztą gra logiczna zatytułowana **DENKI BLOCKS** opracowywana przez DENKI (wydawcę jest RAGE) O co chodzi jakby? O przemieszanie w odpowiedni sposób poszczególnych kwadracików i trójkątów tak by stykały się ze sobą tworząc bloki To tak najprościej mówiąc, bo DENKI BLOCKS wnosi sporo oryginalnych pomysłów i ale bez pewnie wzbudzi tak duże zainteresowanie. Premiera już w październiku.

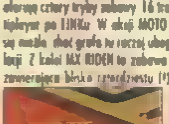
KINTEKDO oficjalnie zapowiedziało kontynuację Super Mario World na GBA i fans platformerków dostaną w styczniu 2002 roku **SUPER MARIO ADVANCE 2** Widziałem w akcji jeden z pozomów grafika w pełni za sterowanie wygląda(y) niczym na tyrwa przeniesione ze SNES-a.2 kolei włochaty Sonica mogą już zacierać ręczki w związku z kolejną propozycją platformera 2D, tym razem od **SEGI - SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE.** Gra jest ukończona w 70% i pojawi się na japońskim rynku w listopadzie. Ezra

po raz kolejny pokusi się o powiedzenie w tamtejszej platformerowej Zalą czem screeny z "kwa wanej" z PSX a wspomnianej **HEART OF DARKNESS** Widzisz ha? Niemniejszym Rayman musi słyszeć oddać pałeczkę lidera w tamtejszej oprawy widzę Kolejnym tytułem, z tego najbardziej popularnego na GBA gatunku jest **INSPECTOR GADGET-ADVANCE MUSSION** Niestety, ale w porównaniu do ww. przedstawionych przykładów nie jest to klasy niższy Zamykając temat platformerowych wspomnień na jeszcze wypada o **CRAZY CHASE (crash po prawej)** kolejnej konwersji na GBA ze SNES-a.

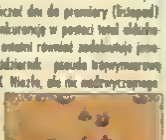
Zobaczyć i umrzeć papierzaki na opublikowane na ECTS-ie shoty z **DOOM-a** Autorzy (ACTIVISION) obiecują 24 poziomy w trybie Single, osiem broni do wyboru i tylko sama mapa deathmatchowych. Po zLINKowaniu gra umożliwi za[illegible] czterem szalonkom. Kosmos. Inny ze [illegible] wirtualnie wygenerowany shooter FPP został zaprezentowany przez 3D REALMS i mowa tu oczywiście o - pisanym specjalnie dla GBA - **DUKE NUKEM FOREVER AND A DAY...** JAK TO WYGLĄDA? JAK TO SIĘ RUSZA? Jeszcze lepiej niż DOOM! I też wyborczyznie (bez skojarzeń!) LINKu...

Zmieniamy gatunek. Just sam Tony Hawk chce do na GBA, z miejsca stając się najlepszym sportowym tytułem na tą konsolkę, nieprawdaż? A to powinno się... **ISS ADVANCE?** Je po ujrzeniu tej piłeczki w akcji wydukałem tylko: "o jejej!" i godzinami później ono do siebie dobre pół godziny COŚ NIESAMOWITEGO! Zobaczcie jakich rozmiarów są piłkarze jak wspaniale oprzestrzenna wygląd boiska! A i tak screeny nie oddają płynnej i magnetycznej rozgrywki (H ba i jak multyplay...? Hiiahha!)

ECTS i Space World otworzyły także worek z wszelkiej maści wyścigami na GBA. Numer jeden to oczywiście skrzeń **DIDDY KONG PILOT** Racerek ten był zdecydowanie najlepiej i najbardziej mieszaną grą z tego gatunku Ev w jaką na targach można było zagrać. Znakomite sterowanie, czytelna i kolorowa grafa, mnóstwo bajery są strumienia rokuj! Interesująco wygląda też **MOTO GP** - pierwsza "motorka" na nowego Boya, które za oferuje cztery tryby zabawy 16 tras i opcję Multiplayer po LINKu W akcji MOTO GP sprawuje się mniej więcej tak jak grafa na ruchu ubogo i bez rewelacji Z kolei MX RIDER to zabawa w motocross, zawierająca blisko czterdzieści (!) prawdziwych zawodników i bardzo interesujący tryb Freestyle (czasowe trikotów) Jeśli wyścigi, ale bardzo nietypowo, zaprezentowało w Londynie CODEMASTERS Mowa o przeróbce z PSX o znakomitego **MICRO MANIACS** będącego nieodłączną, czwartą częścią serii MICRO MACHINES. Lubicie zagadkowy rebus symptoryczna i szkoda jeno że oprawa wizualna jest totalnie bez wyrazu, nie godna GBA. Pozostaje mieć nadzieję, że do premiery (wrzesień) coś w tym temacie poprawią.



ZOE 2173: TESTAMENT to następna ciekawa produkcja KONAMI Oficjalnie nie ma nic wspólnego ze słynnym Z.O.E. z PS2 i jest tylko dosyć typową dla handheldów strategią z podziałem na tury Co jednak wyróżnia wreszcie to rewolucyjne ambientowe muzo i kapitalne odgłosy maszyn Ta sama firma maltretuje też **GRADIUS-a** który na targach wzbudził sobie zainteresowanie. Fani klasycznych kosmicznych strzelanin mogą zacząć odliczać dni do premiery (listopad) jednocześnie spoglądając na saftkiem niezłą konkurencję w postaci total oldschoolowego (pamiętacie NES-a?) **PHALANX** Ten ostatni również zadebiutuje jesienią. KONAMI pokusiło też szykowaną na październik pozycję trójwymiarowy strzelanny **JURASSIC PARK ISLAND ATACK** Niezłe, ale nic nadzwyczajnego Z kolei pierwszą strategię w czasie rzeczywistym (!) na GBA będzie produkcja KEMCO zatytułowana **MECH PLATOON** bardzo fajny ty tuł wyglądem (i rozgrywką) próbujący nawiązać do serii COMMAND & COUNQER.



I na koniec nie da wzdłużnie "prawdziwych" przygodówek Po ujrzeniu w grywalnej wersji **BROKEN SWORD** [illegible] wbogo. Spójrzcie, jak to wygląda! Najlepsze jest to, że zachowano oryginalny zestaw z wersji PC system point n click, tak by i na GBA poruszać się po okrawie za pomocą kursora W ten sposób zbieramy przedmioty rozwiązujemy z podziałem dd. Kawałka [illegible] (Silva)

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA

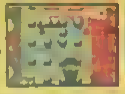
Pokemon Mini to nowa "konsolka" NINTENDO ostatnio wydanego wcześniej Pokemon Pikachu jest ze slotem na kartridże. Rozdzielczość ekranu wynosi 96x64 (hmm, moja "konsolka" ma 128x128), a sprzęcik pewnien dorobi się wkrótce kasowego kilku Pokemonów z GBC, m.in. POKEMON PUZZLE i POKEMON PINBALL. [shiva]

Konkurencja dla GBA? Nie, raczej dla konsolki. Infocom wypuścił niedawno na rynek GamePark 32 nowego handhelda o całkiem przyzwoitych parametrach: rozdzielczość 320x240 (przekątna ekranu 3,5 cala) 32-bitowy procesor RISC, RAM SDRAM, slot na kartridże Smart Media (card. Wrzucam też pierwszy obrazek z gry [illegible] na zupełnie [illegible] (shiva)

Pojawiły się pierwsze obrazki z "chodzonej mordobijanki" JACKIE CHAN ADVENTURES sztukowanej przez ACTIVISION na styczeń 2002 roku. Wiadomo już, że nasz dzielny Jackie walczył będzie z organizacją przestępczą Dark Hand przedzierając się przez kilkanaście zróżnicowanych poziomów [illegible] reprezentowanych [illegible] "ci" kilku [illegible]. Wygląd do siebie, ale bez rewolucji. [shiva]

Będzie konwersja WORMS WORLD PARTY na GBA! Robaki w wersji mini wyglądają całkiem sympatycznie, oczkiwiek przypomnieć należy że trwają jest pra[illegible] nad WORMS BLAST (ponoć w 3D) - ale to [illegible] powinny pojawić się na półkach sklepowych w zbliżonym [illegible] czyli [illegible] kwietniu. Ale chodzi [illegible] o [illegible] Linkla, za by [illegible] się za sobą [illegible] czterech Graczy. [shiva]

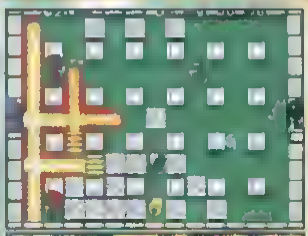
Nowy Bomberman na GBA nazywać się będzie BOMBERMAN MAX 2. W [illegible] wrzucone około 100 plansz i dwóch [illegible] trybów gry. O co chodzi? W pokrótce będziemy mogli Bombermanem w [illegible]. Mamy [illegible] pierwsze obrazki, [illegible] premiera na przełomie listopada/grudnia. [shiva]

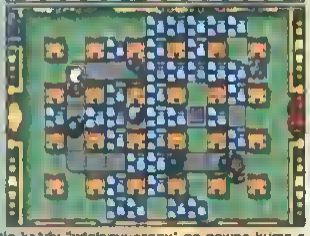


Hah! Oficjalnie zapowiedziano wydanie na RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ADVANCE! Szkoda, wielka szkoda. Że nie mam [illegible] jednych i drugich obrazujących ten [illegible] ale muszę być bezsprzecznie ciekawie... Bezdyskusyjnie mniej (sportych na nowościach) [illegible] brzmi [illegible] "Medal" [illegible] pierwsze obiecuje wydawcy. [shiva]

BOMBERMAN TOURNAMENT

Szablonowy Bomber na małym ekranie





Kolejny miesiąc i kolejna z kultowych dla mnie gier ląduje na GBA. Po MARIO KART SC przyszła kolej na BOMBERMANa. "Kto pisze recenzję?" - głupie pytanie...

Standardowo mamy 2 tryby gry: Quest i Battle. Pierwszy to rozgrywka solowa, dla jednego Gracza ma się rozumieć. Zazwyczaj mieliśmy tu do czynienia z Pierdolkowatym Zwiedzaniem Labiryntów (PZL), szukaniem jakichś kluczy i zbieraniem depeszek. Tym razem wyjątkowo umiejętnie połączono standardowe PZL z elfotechnicznym, prostym RPG. Pograłem kilka godzin, dopóki nie padły mi baterie, i choć dałem sobie siana, to stwierdzam: ma prawo się podobać.

Drugi tryb to esencja terminu "Bomberman": czterech ludków na jednej planszy próbuje podpalić kupry swoim kolegom, którymi steruje albo konsola albo, no wiesz - inni Gracze (jeat). Od razu wyjaśniam, że do takowej zabawy potrzebne są 4 konsolki, kabel LINK i tyleż jeden cart. Widziałem już niejedną wersję "Bombera" i stwierdzam: BOMBERMAN TOURNAMENT daje radę! Plansze (w liczbie ośmiu) co prawda nie szokują innowacyjnymi pomysłami, bo nie ma tu ani nowych, ani też specjalnie bajerankich (np. "grzybkowo-skakanej" z SB2 na SNES). Power-upy? Jest co trzeba, z ciekawszych kopanie (noga), rzucanie (rękawica), wypychanie (pięcha), do tego dość atrakcyjne "czaszki" (turbo rządzi). Sorry za slang, ale każdy "wiejemniczony" na pewno kuma o co mi chodzi! Gra pracuje umiarkowanie szybko, ale przynajmniej nie "krztusi się" ani na moment. Nieco przydługawe są przerwy pomiędzy pojedynkami (podczas gry po LINKu). Grafika czytelna, prosta - jest OK. Muza standardowa (w trybie Battle) - z małego głośniczka nieco rzęzi, ale uszy nie więdną. HUDSON po raz kolejny odwalił "szablon". Zastanawiam się, kiedy w końcu chłopaki szarpną się na jakieś rewolucyjne rozwiązania w trybie Battle (na Questa pojechali ostro), bo w gruncie rzeczy BT opiera się na pomysłach sprzed siedmiu lat. Jest super, ale mogło być lepiej, a przynajmniej "świerzej"... [Solero]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT

GRAFIKA 7 DŹWIĘK 7 GRYWALNOŚĆ 9

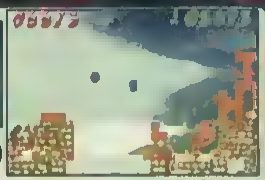
BOMBERMAN tryb QUEST ciągle to samo

PERYFERIA

8+

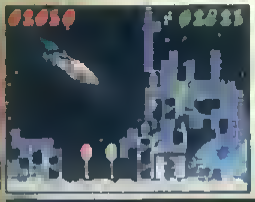
FORTRESS

Kiepski miks



Na Fortress czekałem prawie 2 lata. Najpierw miał trafić pod kapę Szaraka, potem ni z gruchy ni z pietruchy tytuł przerzucono na PC żeby ostatecznie wylądować na GBA. Nie mam pytań. Jeśli grałeś niegdyś w "Rampart" (m.in. SNES, Amiga), o i tetrisowate klimaty nie są Ci obce, FORTRESS może Ci się wydać atrakcyjnym tytułem (dopóki nie rzucisz okiem na ocenę). Rozgrywka opiera się o tradycyjne układanie klocków, pomysł ten jednak odpowiednio "atuningowano". Zapełnione linie nie znikają, lecz w ich miejscu pojawiają się mury fortacy. Tuż obok swe bloki układa przeciwnik - ot, taka rywalizacja. Kto stworzy mocniejsze zabudowenia, ma większe szanse w bataliii, podczas której oprócz układania własnego muru będziesz musiał niszczyć ten należący do przeciwnika. Wszystko odbywa się w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury (jak w Rampartcie), co chyba nieco pauje zabawę, bo działania ofensywne są w pełni automatyczne (armaty strzelają same), więc jedynym zajęciem jest dość nudne łatanie dziur w murach. I tak do momentu nabicia odpowiedniej liczby punktów.

"Gra jest walnięta" - marudził Ścisło. Nie za bardzo wiem, o co Allenowi chodziło, bo grę "na hardzie" łyka się po raptem godzinie zabawy. Trochę to mało, a wrócić później już się nie chce... Bo grywalność kończy się zanim jeszcze się zaczęła, bo grafika bez fajerwerków, bo zupa za słona... Więcej radości daje zwykły TETRIS. Dlatego nie zachęcam Cię do gry, zwoje Ci się mogą przegrzać! [koso]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT

GRAFIKA 5 DŹWIĘK 5 GRYWALNOŚĆ 4

Tetris... jest lepszy! mulla

PERYFERIA

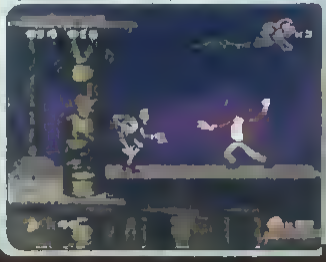
4

PITFALL

Nowa stara gra

Swego czasu zagrywałem się w PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE na MegaDrive i muszę przyznać, że tytuł to jedna z fajniejszych gier na tę maszynkę. Entuzjastycznie zatem zareagowałem, gdy tytuł ów zawitał do Redakcji w wersji na GBA.

Postać, w którą dana jest nam się tu wcielić, to Harry Pitfall Junior - szczyłowaty amator przygód, który wyrusza z odsieczą swemu ojcu, porwanemu, podczas myszkowania w pradawnych ruinach, przez jakiegoś mrocznego obwiesia. Nasz bohater będzie musiał przebrnąć przez 10



TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

Jazda bez trzymanki

Sam nie wiem czemu, ale po rajcownym GT CHAMPIONSHIP spodziewałem się dostać w swoje łapy równie udaną pozycję, ale... no właśnie, nie dostałem i szukam jelenia, któremu mógłbym odciąć tę recenzję... HIV, ho ho tu [przysnął dra#]!
Gra wygląda jak na OSC, a nie na GBA, i stwierdzam bez ogródek - jest brzydka. Dotyczy to wszystkiego poza intrem, w którym paraduje tajna laska w "mini"-). Samochody widać tylko od tyłu, "obiekty" na poboczu wyglądają jak w pierwszym "OutRunie" 15 lat temu, a "tapeta" w tle jest okropna. Zresztą popatrz na shota... Zakrzyknąłeś: to jest "Lotus"! Tia... Nie kojarzę jednak, aby w "Lotusie" horyzont kończył się na "szwartym drzewie", co jest największym gwoździem do trumny dla TGGT. Jazda w praktyce polega na wykonywaniu, i to na ślepo, zalewu "kolorowych strzałek" (jak w Colinie), bo mknąc 250 km/h nie sposób w porę zauważyć zbliżającego się zakrętu. Pole! Muzyka? Jaka muzyka...? Podczas jazdy z głośniczka wydobywa się tylko warkot silnika... Jeśli jeszcze się nie zniechęciłeś, to poczekaj, mam coś ekstra: model jazdy kaprawy, kolizje również nie stanowią mocnego punktu TGP GEAR GT. Żeby dopełnić obrazu nędzy, dodam iż dla potrzeb tego tytułu wykupiono wszystkie możliwe licencje, wrzucono edytor free, udostępniano proste ustawienia samochodów, a nawet zarzucono różne warunki pogodowe - niepotrzebnie, sama jazda i tak wszystko niweczy. Gra jest cienka jak ta recenzja, HIV powiedziałby - "kapa" [ściera]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
GRAFIKA 4 DŹWIĘK 3 GRYWALNOŚĆ 5
PERYFERIA 4-

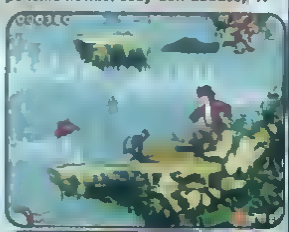
Super dodge ball advance

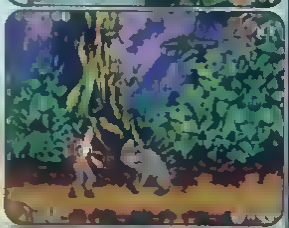
Jest piłka, nie ma bramek...

Któż z nas nie zna starej, poczciwej gry w "Dwa Ognie"... Dzięki SUPER DODGE BALL możemy odświeżyć nasze wspomnienia - bo tytuł ten to nie mniej, nie więcej, ale rozwojowa wersja Dwóch Ognii właśnie. Zasady gry każdy zna, przejdę więc od razu do oceny całokształtu DODGE BALL (choć z drugiej strony, dzisiejsi młodzi gniewni wolą raczej bawić się Pokemonami i siedzieć przed TV oglądając Fiekie Praty i mogą nie znać tych zasad, ale kij im w beret) - Gra należy do gatunku łatwych, lekkich i przyjemnych, aczkolwiek nie jest żadną rewelacją. Mamy możliwość rozegrania meczu towarzyskiego, a przede wszystkim udziału w mistrzostwach i rzucania piłką po pyskach dzieciaków z innych krajów. Cały czas towarzyszy nam jakaś cizia Mesumi w żółtym odzieniu, treszcząc się aby wszystko było jasne i klarowne. Zupełnie niepotrzebnie, bo w SDB nie da się zgubić: nie imponująca liczba menusów i proste zasady. Co do samej rozgrywki, to jest ona czytelna: et, czterech oszołomów w polu i trzej pomagierzy-"matki" starają się zrobić krzywdę drużynie przeciwnej, rzucając w nich piłką jak najsilniej i jak najcelniej. Graficznie gra nie oszałamia, typowa "gambojowa" graficzka z lekko mangowym zabarwieniem. Muzyka stanowi miłe dopełnienie całości. Kiedy znudzi Cię już gra samemu, możesz zawsze zLINKować dwa GBA i rozegrać pojedynek z kolegą. Niestety, gra nie działa w trybie jednego carta - co przy cenach gier na GBA jest dużym minusem. Mimo wszystko polecam! [loki]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
GRAFIKA 5 DŹWIĘK 5 GRYWALNOŚĆ 5
PERYFERIA 5

odmiennych, podzielonych na pomniejsze etapy "światów", by znów móc usłyszeć zrzędzenie swojego staruszka:).
Co jarało niegdyś w TMA, to budowa poziomów, pełnych dobrze poukrywanych bonusów (często jest tak, że obiekt widać, ale trzeba nieźle pokombinować, żeby doń dotrzeć). A jeszcze bardziej jarał klimat, przywodzący na myśl przygody "Indiany Jonesa". Uzbrojony w bumerang, procę i kamienie, Harry Jr. zapuszcza się coraz głębiej w pełne dzikich zwierząt, pułapek i złych duchów ruiny; czołga się, skacze, wspina się po lianach itp - jak na bohatera "płaskiej" platformówki, Harry ruchów ma nie mało. I wszystko byłoby "ajka!", gdyby nie mały szkopuł - nie można "sejwować" (nie ma też kodów), całą przygodę trzeba łyknąć jednym ciągiem (o do krótkich ona nie należy). W porównaniu do oryginału (min SNES i MG), grafa wygląda tylko troszkę słabiej, z kolei dźwięk to mała katastrofa... Mimo wszystko, PITFALL to wciąż kawał niezłego platformera! [kujot]





GAME BOY ADVANCE WERDYKT
GRAFIKA 7 DŹWIĘK 3 GRYWALNOŚĆ 7
PERYFERIA 6+

Tweety and the Magic Gems

Mój "ptaszek" w potrzasku...?

GBA jest systemem supportowanym ostro, ale na nadmiar typowych "party games" narzekać nie może. Z pomocną dłonią przyszło KEMCO, oferując TWEETY AND THE MAGIC GEMS (...) Ponieważ Tweety wpadł w tarapaty, z odsieczą ruszają mu postacie znane ze "szturchniętych" kreskówek "Looney Tunes" (Bugs, Daffy, Sylvester itd.). Idea...? Aby pomóc "ptaszkowi", należy zabrać 8 kryształów rozpreszonych po całym świecie. Przyjdzie Ci poruszać się po symbolicznej mapce globu, która została podzielona na ścieżki. Ścieżki z kolei podzielone zostały na pola. Możesz się przemieścić o tyle pól, ile przypisanych jest danej karcie z talii, które losujesz przed każdym ruchem (np. "10" - 10 pól) - coś a'la "turówka". Na drodze należy zbierać artefakty (50 różnych!), aby z ich pomocą upodlić życie konkurentów, a także odwiedzać miasta (bonusy). Jednak największą radochę przysparzają multiplayerowe potyczki (18 konkurencji, w większości przypadków - absolutne mashowanie) oraz docelowa przypadkowość (losowanie "ocalek"). Gra jest to dziwna - że się tak wyrażę. Nie zmienia to jednak faktu, że w miarę oryginalna i... wybitnie multiplayerowa (z gatunku "olimpiada"). Jeśli nastawiasz się na zabawę z zawodnikami komputerowymi - zapomnij o tym tytule. Co innego z 3 kumplami - w takiej konfiguracji jest nieźle, ale to nadal nic nadzwyczajnego (w końcu wieje nudą). Na dodatek wykonanie - kiepskie. Hm... [hlv]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT
GRAFIKA 4 DŹWIĘK 5 GRYWALNOŚĆ 6
PERYFERIA 6-

DOOBRY!!!
Ale ten czas leci, kto by pomyślał, "90-ka" na karku (jeszcze 15 numerów) przechodzimy na zasłużoną emeryturę - hehehe), a nam ani się myśli przestać grać i zająć się czymś innym. Mam nadzieję, że po setnym numerze nadal będę mógł tu powiedzieć... Oki, jedziemy z kącikiem, o więc: ruszyliśmy z pierwszymi czasami do GT3 (na razie tylko licencje, ale już wkrótce pojawi się tu wszystko, z trasami i bolidami włącznie), standardowo COLIN, TOCA i GT2 (chociaż już zbliża się ich koniec w "zajmowaniu" miejsca w kąciku), F355 i LE MANS, no i opisy. Co do tych ostatnich, to chcę wspomnieć większość Graczy, którzy do mnie dzwonili, iż jeszcze przez kilka numerów nadal będziemy zamieszczać samochody z "dwójki", gdyż po pierwsze mam mnóstwo materiałów od Was, a po drugie ale mam jeszcze ani jednego opisu do "trójki". Możecie podsyłać Wasze ustawienia (nagrodami będą pady do konsoli), a najlepsze zostaną opublikowane. Aha, nie zapomnijcie odpowiedzieć na "Teleextreme": zobaczymy, ilu będzie poprawnych odpowiedzi, gdyż pytanie należy do tych totalnie trudnych.
PS: Schumi i Ferrari mistrzami świata. Rekord Prosto pobity. Zostawię to bez komentarza... Ilech zastanowią się wszyscy, którzy negują umiejętności Schumiego...

telefon domowy (032) 208-41-42
telefon komórkowy 0603 584-172
e-mail: domoro@o2.pl

KĄCIK WYŚCIGOWY
LAP 30

RENAULT ESPACE F1

Opracował Krystian Wiśniewski z Piekar Górnych

Fanom F1 nazwy Williams przyniósł nie tylko tytuły. To jakże znakomita stajnia, w połowie lat 90. bodajże w mariażu z firmą Renault, postanowiła zbudować auto na bazie bolidu. Wybór był niezobowiązujący, padło więc na "no way" pozostałe Espace. Samochód jest wyposażony w 3,5-litrową jednostkę V10 DOHC o mocy 700 koni. Posiada szczelnie-niową zatrzaskową skrzynię biegów, taką jaką jest montowana w bolidach Williamsa. Z uwagi na fakt, że auto ma ostki przyspiesza w 3 sekundy, a prędkość maksymalna wynosi ok. 360 km/godz.. Ilę rzeczywiście mogą prowadzić tylko wybrani kierowcy Formuły 1. Na koniec przytoczę zdanie które wypowiedział nam sir Frank Williams po odbytej przejażdżce: "Teraz wiem, co czują kierowcy Formuły 1". Nic dodać, nic ująć. Nic to zapisujemy. Proponuję zakup skilldów ABC i TCS, a następnie:

Zawieszenie:
8.0/7.0
09/00
0/0
7/0
2.0/1.0
0.00/-0.05
4/4

Skrzynia biegów
Auto setup 10
1) 3.025
2) 3.437
3) 2.513
4) 1.200
5) 1.200
6) 1.200
7) 0.150

Spoilery
0.00/0.00

Elektronika:
LSD Initial 4
LSD Accel. 21
LSD Decel. 56
ABCC 75
TCSC 22

Opony Super Soft.

Po małym treningu rywale nie mieli szans.

24 Hours

KLASA - LMGTP
1. LE MANS- 3.27.041 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
2. BUGATTI- 1.28.643 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
3. BRNO- 1.37.579 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
4. DONNINGTON NATIONAL- 0.54.917 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
5. DONNINGTON GRAND PRIX- 1.15.849 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL- 0.54.002 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
7. CATALUNYA GRAND PRIX- 1.25.376 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST- 0.34.942 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
9. SUZUKA WEST- 0.57.405 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX- 1.50.872 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic

KLASA - LMP
1. LE MANS- 3.24.775 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
2. BUGATTI- 1.30.400 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
3. BRNO- 1.39.017 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
4. DONNINGTON NATIONAL- 0.56.317 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
5. DONNINGTON GRAND PRIX- 1.16.863 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL- 0.56.100 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
7. CATALUNYA GRAND PRIX- 1.27.310 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST- 0.37.973 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
9. SUZUKA WEST- 1.00.172 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX- 1.40.100 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic

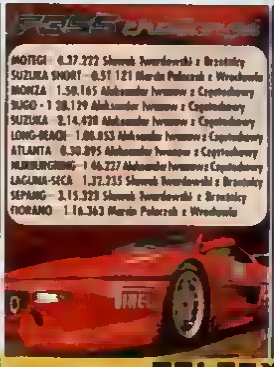
KLASA - LMGTS
1. LE MANS- 3.45.140 Łukasz Dobrzyński z Gdańska
2. BUGATTI- 1.30.347 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
3. BRNO- 1.52.012 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
4. DONNINGTON NATIONAL- 1.00.549 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
5. DONNINGTON GRAND PRIX- 1.24.850 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL- 1.02.210 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
7. CATALUNYA GRAND PRIX- 1.35.542 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST- 0.41.673 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
9. SUZUKA WEST- 1.03.707 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX- 1.50.874 Janusz Płaszczak ze Zdzieszowic

LOTUS MOTORSPORT ELISE

Opracował Przemysław Motak z Olsztyna.

Samochód, którego opis za chwilę przeczytacie ale należy do Najmocniejszych. Jakie można kupić w Lotusie, lecz jest on obybu najlepszy jeśli chodzi o model jazdy. Jego jedynym minusem (troszkę bardzo maleńkim) jest napęd na tylną oś, natomiast plusami są: znakomite przyspieszenie, świetny model jazdy i odjazdowy wygląd.
Dobra, lecimy do najlepszego części i oprócz TCSC, ABSC i Racing Modification, które po prostu się jest dostępne - można to i kupić...). No, mechaniczny, do dzieła!

Opony: Super Soft	Biegi: Auto Setup=0	Elektronika: 1
Zawieszenie:	1. 3.213	38
10.0/8.0	2. 2.171	35
7S/0S	3. 1.573	
3/5	4. 1.200	
4/4	5. 0.925	
2.0/1.0	Final=4.100	
0.00/0.00	Pozwoli Wam to na uzyskanie świetnego przyspieszenia	
3/3	na każdym biegu i prędkości w granicy 240 km/h.	
Domelose		
ZR0A		



PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ PIATEM 500ft:

0-400:
1) 10.100 Jacek Sudolski ze Świdnicy
2) 10.137 Paweł Sudolski ze Świdnicy
3) 15.254 Artur Celeo ze Strzelec Opolskich
4) 16.361 Eugeniusz Zahoyko z Cieszyna
5) 18.200 Krzysztof Piewczyk z Kalisza

0-1000:
1) 27.200 Jacek Sudolski ze Świdnicy
2) 37.300 Paweł Sudolski ze Świdnicy
3) 27.700 Artur Celeo ze Strzelec Opolskich
4) 29.121 Bartek Bednarek z Grybowa Śl.
5) 29.154 Eugeniusz Zahoyko z Cieszyna

Prędkość:
1) 279.45 Marek Kołodziej z Krakowa
2) 272.72 Artur Celeo ze Strzelec Opolskich
3) 270.23 Paweł Sudolski ze Świdnicy
4) 268.36 Jacek Sudolski ze Świdnicy
5) 267.86 Krzysztof Uczmański z Olsztyna

TELEEXTREME

Pytania pochodzące w poprzednim odcinku niczym się tutaj zajmą - nie mieliście problemu na znalezionym poczęciu i rozszyfrowaniem zaszyfrowanego się na nim rysunku. Tym razem kolejne pytanie z COLINa (teraz nie będzie już łatwo bo zwycięzcy), a nie miejsce spotkanych wykonawców nad z GT3. Jak się ktoś miał jakieś ciekawe pytanie związane z tymi, niech wali na mnie na telefon albo pisze na maila. Bytłym zapomniał, zwycięzcy został Dominik Pakuła z Łodzi. Gratulacje!

A oto prawidłowa odpowiedź:
Pociąg ma znaleźć się w Australii, a rysunek symbolizuje najpopularniejszych wagonach przedstawia drugoplanowego płaka.

Pytanie na blokujący miesiąc:
W Australii, na płaskim i dosyć OS-ach mamy możliwość przejechania obok potężnej zapory wodnej. Pytanie z nią związane jest bardzo trudne, trzeba będzie trochę się napocić, tym bardziej, że jest to 50-kilometrowy odcinek PE, więc i pytanie zwoli być specjalnie, chodzenie na mokro. O więc... Podaj w którym państwie znajduje się ta zapora i na jakich OS-ach mamy okazję (a zobaczyć (hm...to nie ale nieważne, ale pomóż się ma być...).

Termin: do 8 października 2001

TOCA World Touring Cars

1.Monza:	1:09:902 Maciek Zioło z Brzegu
2.Dijon Prenois:	52:032 Tomasz Olenik z Rzeszowa
3 Catalunya:	1:20:344 Maciek Zioło z Brzegu
4.Brands Hatch:	33:009 Tomasz Olenik z Rzeszowa
5.Oulton Park:	39:059 Bartek Bednarek z Grybowa Śl.
6.Spa-Francorc:	50:137 Sławomir Kopeć z Warszawy
7.Buenos Aires:	53:004 Tomasz Olenik z Rzeszowa
8.Mexico City:	1:04:325 Tomasz Olenik z Rzeszowa
9.Road America:	1:36:021 Bartek Bednarek z Grybowa Śl.
10.A1 Ring:	1:10:779 Sławomir Kopeć z Warszawy
11.Ti Aida:	1:04:000 Tomasz Olenik z Rzeszowa
12.Adelaide:	1:02:981 Maciek Zioło z Brzegu
13.Silverstone:	55:971 Tomasz Olenik z Rzeszowa
14.Brasilia:	1:17.482 Maciek Zioło z Brzegu
15.Vancouver:	30:034 Maciek Zioło z Brzegu
16.Laguna Seca:	1:03:503 Sławomir Kopeć z Warszawy
17.Watkins Glen:	53:909 Sławomir Kopeć z Warszawy
18 Nurburgring:	1:03:036 Maciek Zioło z Brzegu
19.Oschersleben/Hrlog:	42:049 Tomasz Olenik z Rzeszowa
20 Suzuka:	1:29:322 Tomasz Olenik z Rzeszowa
21 Spa:	1:01 000 Sławomir Kopeć z Warszawy
22.Bathurst:	1:16.301 Tomasz Olenik z Rzeszowa
23.Surfers Paradise:	1:21.454 Tomasz Olenik z Rzeszowa

Nagrody w postaci kart pamięci w tym miesiącu otrzymują: Dominik Pakuła ("Teleextreme") oraz Przemysław Motak, Krystian Słonowski i Mateusz Urbaniak (opisy).

STP TAISAN VIPER

Opracował Mateusz Orłowski z Wałbrzycha.

Do auta startujące w wyścigach międzynarodowych w kategorii "Grand tourisg (GT)". Mieszczą to znaczne przyczyniła się do powstawania klasy motoryzacji, wygrywając z takimi potęgami wyścigowymi, jak Bentley Audi czy Porsche. (...) 2 model ustawiałam: auto trzyma się drogi bardzo dobrze. Hm. żeby wpaść w poślizg trzeba być bowiem tym samym... albo wyrabiać z zakrętu przy prędkości do 100 km/h na pierwszym, drugim biegu z gazem wciśniętym na maksa. No właśnie... Aby auto w ogóle zaczęło się poślizgiwać mocarzy trzeba umiejętnie dysponować mocą przy małych prędkościach i znać przynajmniej zadowalające "zaburzenia geometryczne" tyra. Gdy to opanujesz - jazda stanie się dziecinną igraszką. Samochód do wygrania, to zaledwo po nie lepiej.

A oto moje ustawienia:

Napęd... FR
Opanowanie- Hard/Soft
Moc: 645 hp
Zakup: ASCC i TCSC
Waga.. 1100

Uwaga: pierwsze skrzypienie to druga przez myślą, później poślizg giedno.

Zawieszenie:
10,0/10,0
60/65
4/4
7/6
2,0/1,5
0,00/-0,05
4/4

Skrzynia biegów:
Auto Dobre 14
1) 3.402
2) 2.367
3) 1.724
4) 1.322
5) 1.082
6) 0.906
F) 3.700

Sprężyny:
0,00/0,00

Elektronika:
LSD Initial 6
LSD Accel. 01
LSD Accel. 01
ASCC 00
TCSC 22

Opony Super Soft.

Tanio już można powalczyć.

TOYOTA COMA CERUMO SUPRA

Opracował Krystian Klewowski z Piławy Górnej

Jak wiadomo, Toyota jest jedną z największych firm samochodowych na świecie. Sportowi zawdzięcza swoje modele osiągnięciom wybrać dla Was specjalny model Supry. Coma Cerumo Supra charakteryzuje się niepowtarzalną linią, dobrym przyspieszeniem oraz przyjaznym modelem jazdy. Pod jej maską kryje się 600- konny silnik, za przy wadze 1100 kg pozwala bez problemu rozpędzić auto do 300 km/godz. Wadą auta wydaje się być napęd na tylną oś, co przy nieodpowiednim balansowaniu gazem przy wyjściu z zakrętu skończyć się może efektownym bączkiem. Radą na to jest odpowiednie ustawienie sportowe oraz wyłączenie w jazd przynajmniej układy ASC i TCS. No to do dzieła:

Zawieszenie:
11,5/10,0
60/65
4/5
7/6
2,0/1,5
0,00/-0,05
4/4

Skrzynia biegów:
Auto Dobre 14
1) 3.402
2) 2.367
3) 1 724
4) 1.322
5) 1.082
6) 0.906
F) 3.700

Sprężyny:
0,00/0,00

Elektronika:
LSD Initial 6
LSD Accel. 01
LSD Accel. 01
ASCC 00
TCSC 22

Opony Super Soft.

Tanio już można powalczyć.

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1. 1.06.76 Jarosław Bołyk z Piły
2. 1.40.50 Jarosław Bołyk z Piły
3. 0.47.30 Jarosław Bołyk z Piły
4. 1.58.99 Jarosław Bołyk z Piły
5. 2.00.53 Jarosław Bołyk z Piły
6. 2.12.33 Jarosław Bołyk z Piły
7. 2.00.62 Jarosław Bołyk z Piły
8. 2.12.46 Jarosław Bołyk z Piły
9. 0.06.10 Jarosław Bołyk z Piły
10. 0.00.30 Jarosław Bołyk z Piły

AUSTRALIA

1. 2.21.44 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.00.36 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.18.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.46.61 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.16.29 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 0.06.83 Jarosław Bołyk z Piły
7. 2.43.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.17.50 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.04.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 1.56.99 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA

1. 2.07.48 Jarosław Bołyk z Piły
2. 2.16.73 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.53.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.04.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.24.45 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.11 71 Jarosław Bołyk z Piły
7. 2.00.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.00.61 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.11.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.05.06 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.00.04 Zygmunt Magdziak z Lubina

KENIA

1. 1.47.97 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.46.43 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0.47.47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1.51.83 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.20.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.46.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1.00.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.56 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.46.75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.04.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.20.04 Dariusz Lisowski z Warszawy

FRANCJA

1. 0.13.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.22.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.04.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.33.02 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 0.27 70 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.20.67 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.00.04 Tomasz Dydek z Olkusza
8. 1.00.62 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.02.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.06.01 Dariusz Lisowski z Warszawy

ITALIA

1. 2.02.22 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.00.37 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.21.91 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.23.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.33 00 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.00.42 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.22 02 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.06.93 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.05.16 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.06.21 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA

1. 2.04.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.15.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 1 10.27 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 0.27.00 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.33.06 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.33.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.12.12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.00.36 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1.16.04 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 3.00.20 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.20.50 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA

1. 1.41 00 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.20 79 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.27 10 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1 00.30 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.47 71 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.00 00 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.44.15 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.03.10 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.20 74 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.00 00 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1 20.54 Dariusz Lisowski z Warszawy

CZASY Z TRAS DO GT2 FIATEM 500R

Trasy asfaltowe:

1. Tahiti Road ..... - 1.00.467 Marek Kotulski z Krakowa
2. Midfield Raceway ..... - 1.20.942 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
3. High Speed Ring ..... - 1.03.204 Marek Kotulski z Krakowa
4. Super Speedway ..... - 0.30.950 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
5. Seattle Short Course ..... - 1.02.033 Przemysław Motak z Kluczborka
6. Rome Short Course ..... - 0.55.631 Jacek Radnicki ze Świdnicy
7. Red Rock Valley Speedway ..... - 1.20.561 Marek Kotulski z Krakowa
8. Seattle Circuit ..... - 1.43.290 Marek Kotulski z Krakowa
9. Rome Circuit ..... - 1.33.736 Jacek Radnicki ze Świdnicy
10. Grindelwald ..... - 1.24 451 Jacek Radnicki ze Świdnicy
11. Laguna Seca Raceway ..... - 1.30 921 Marek Kotulski z Krakowa
12. Apricot Hill Speedway ..... - 1.20 725 Marek Kotulski z Krakowa
13. Motor Sports Land ..... - 0.34.103 Michał Cetnarowski z Łodzi
14. Trial Mountain Circuit ..... - 1.32.650 Marek Kotulski z Krakowa
15. Clubman Stage Route 5 ..... - 0.55.006 Jacek Radnicki ze Świdnicy
16. Grand Valley East Section ..... - 1.11.500 Marek Kotulski z Krakowa
17. Grand Valley Speedway ..... - 2.00.594 Przemysław Motak z Kluczborka
18. Special Stage Route 5 ..... - 1.33.224 Jacek Radnicki ze Świdnicy
19. Autumn Ring ..... - 1.20.063 Jacek Radnicki ze Świdnicy
20. Test Course ..... - 1.11.067 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
21. Deep Forest Raceway ..... - 1.21 006 Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
22. Rome - Night ..... - 1.46.116 Przemysław Motak z Kluczborka
23. Autumn Ring Mini ..... - 0.36.979 Jacek Radnicki ze Świdnicy

Trasy szutrowe:

1. Tahiti Dirt Route 3 ..... - 1.42.267 Przemysław Motak z Kluczborka
2. Smokey Mountain South ..... - 1.10.111 Przemysław Motak z Kluczborka
3. Green Forest Roadway ..... - 1.30.634 Przemysław Motak z Kluczborka
4. Smokey Mountain North ..... - 1.21.936 Przemysław Motak z Kluczborka
5. Tahiti Maze ..... - 0.10.721 Przemysław Motak z Kluczborka
6. Pikes Peak HRA Climb ..... - 2.30.485 Przemysław Motak z Kluczborka
7. (r) Tahiti Dirt Route 3 ..... - 1.43.446 Przemysław Motak z Kluczborka
8. (r) Smokey Mountain North ..... - 1.22.075 Przemysław Motak z Kluczborka
9. Pikes Peak Downhill ..... - 2.22.000 Przemysław Motak z Kluczborka

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC H

1) 0.35.494 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
2) 0.25.179 Marcin Nowak z Piotar
3) 0.31.219 Marcin Nowak z Piotar
4) 0.29 000 Marcin Nowak z Piotar
5) 0.34.000 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
6) 0.33.100 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
7) 0.33.000 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
8) 0.43.000 Krzysztof Wiorko z Tuchowa

INTERNATIONAL A

1) 0.46.514 Krzysztof Wiorko z Tuchowa
2) 0.18.756 Marcin Nowak z Piotar
3) 0.23.000 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
4) 0.33.005 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
5) 0.24.114 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
6) 0.28.547 Marcin Nowak z Piotar
7) 0.47 401 Krzysztof Wiorko z Tuchowa
8) 1.00.470 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich

DOMENTIC A

1) 0.30.045 Krzysztof Wiorko z Tuchowa
2) 0.30.014 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
3) 0.30.142 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
4) 0.44.501 Krzysztof Wiorko z Tuchowa
5) 0.56.374 Marian Boczkowski z Dziwnowa
6) 0.27.201 Marcin Nowak z Piotar
7) 0.14.570 Marcin Nowak z Piotar
8) 0.16.003 Krzysztof Wiorko z Tuchowa

SPECIAL LEVEL

1) 1.43.463 Marcin Nowak z Piotar
2) 1.33.766 Marcin Nowak z Piotar
3) 1.55.301 Marian Boczkowski z Dziwnowa
4) 1 13.150 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
5) 2.03.501 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
6) 1.20.426 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
7) 2.10.236 Marian Boczkowski z Dziwnowa
8) 1.34.702 Krzysztof Wiorko z Tuchowa

INTERNATIONAL B

1) 0.30.211 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
2) 1.04.270 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
3) 0.22.814 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
4) 0.29.750 Marcin Nowak z Piotar
5) 0.29.517 Marcin Nowak z Piotar
6) 0.24.425 Marcin Nowak z Piotar
7) 0.25 540 Krzysztof Wiorko z Tuchowa
8) 0.33.100 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich

RALLY

1) 0.19.230 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
2) 0.30.331 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
3) 0.22.806 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
4) 0.23.115 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
5) 0.28.300 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
6) 0.27 061 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
7) 0.23.010 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich
8) 2.06.370 Andrzej Szostek ze Strzelec Opolskich

Witam w jubileuszowym, dwudziestym wydaniu "Kącika..." w jeszcze bardziej jubileuszowym, pięćdziesiątym numerze PE. Jak zapowiedziałem przed miesiącem, tłoki przytulonych mi stron skoczyły do trzech (jak świętować, to z rozmachem:) i mam nadzieję, że Sciara zapomni o tym chwilowym przywileju i za miesiąc znowu będę mógł zapisać półtora kartki:) (jasne, o głupiemu radość - Wr.$:). Dobra, koniec żartów - na ten numer postarałem się zebrać jak najwięcej interesujących informacji i artykułów, więc myślę, że nie będziecie zawiedzeni zawartością swego "Kącika...". Przy okazji chcę Was przeprosić za "czeski błąd" w nazwie karcianki z FF8, do której podpowiedzi prezentowałem przed miesiącem - miało być Tetra Master, a nie Triple Triad (obie zaczynają się na "T":). Jednocześnie pragnę ogłosić, że wypowiadam prywatną wojnę Kujotowi, który z premedytacją podbiera mi materiały do ePeGeRu, prawdopodobnie poprzez ich przekładanie na inne półki z listami i jeszcze myśli, że tego nie zauważam:). Strzeż się - Pani Kostucha już stoi w drzwi i puka, ha, ha! Korzystając zaś z kolejnej okazji serdeczne pozdrowienia wszystkie fanki ePeGeRów w Polsce - przede wszystkim Magdę z Dzikiyna oraz niezłe świrnięty Parasiteiv, której opowiadanka niedługo będziecie mogli przeczytać na naszej stronie internetowej.

"DZIEWIĄTKA" KONTRA RESZTA ŚWIATA

Seria FINAL FANTASY po wyjątkowym oldskulowym zeszycie wydanym pierwotnie na Saturnie, przeniosła się już na dobre na nowe platformy, z tego też powodu warto zrobić wtedy jej podsumowanie. Porównanie oldskoolu oraz dwunogu "Fajnoli" już się pewien czas temu odbyło, więc na drugie zostali trzon z FINALowych dziewiątek do przemyślenia(nie warto parzyć, jak się przemyśli z perspektywy czasu i w odniesieniu do dwóch poprzednich części, czyli tytułowej "reszty świata"

Grafika

O ile "dziewiątka" prezentowała w porównaniu do FF7 znaczący skok jakości wykonania, tak "dziewiątce" można pod tym względem oktrzelić mokrym kraksem w tyłek porównując ją z czystą ósemą. Co prawda rendrowane sceneria są równie wspaniałe, co w wielu poprzednich częściach (jeśli nie bardziej/gorsze, ale to już kwestia gustu) lecz postacie (i stwory) pozostawiają mocno szczegółowe i wyższą od bardziej "brykowate". Również podczas walk jakość oferowanej przestrzeni czasem woła do zyczenia, jest ona mniej Surrealistycznie "dziwaczna", a w tym wypadku z równie zwapnowaną z fabułą ulicznicą walki, odznaczają się znacznie mniejszymi ze zwyczajnie oldskulowymi opakowań. Jeśli zaś chodzi o animacje, stwierdzenie jest na stałe zakorzeniony sposób przedstawiania mobilnych bliskrzywych wydaje jest w serii FF. Na tle przypadku "Dziewiątki" prezentują one podobny poziom, co w "Ósemce" czyli są po prostu mocno mocujące. Co prawda w tej części SQUARE odeszła od mocnych nób bohaterów połygonalnych postaci na rzecznie na tle czy nie była wykorzystywana w FF8), lecz nadal widać to tworzyły poszczególnych dramat, aby widzieć jak Wy, ale jak zwykle, lubem zobaczyć to wspomnianie Szczęsnego w ich podwal kwiatu (Alexander, Bahamut, Odin - to jest to!). Obsadzie wrzesz dotyczy styki grafi czenie akcja przedstawiony w pewnie środowiskowe zaawansowanie motywów odpowiedniej architektury budowli, jak i przedstawionym ich mieszkańców. Co prawda wymienionym w grze tych wszystkich zwierząt budzi nie ma nic wspólnego z czarnobrunem okiem, lecz ta oldskul miało wpływ bardziej na klimat, niż odwzorowanie swoją epoki.

Dźwięk

Muzyka kiedyś zlecając ze zwalniacz całą szaszłyk muzycznej z FF9 i stwierdziłem po tym, że właściwie otworzyć pokrak bam bagaż do muzyki poza i klimaty muzyki z poprzednich części. Fakt - niemoje kilka naprawdę znakomitych kawałków dosłby muzyka z Terry i Pandemonium i fantastycznie gitarowe do niegrywających we tym wydarzeń), lecz zamysłem, odbiorcę się ona właściwie do jakiejś konkretnej kolacji, a - ale nie ich! Jak wiele, to w poprzednich odsłonach PSX ewy "Kasztanek Fantasy". W wamie, jak już kilka razy powtarzałem, muzyka to kwestia gustu, więc możemy mieć prawo sami na ten temat zdanie.

Świat

Jakoś się ustarło i wiele starszkowie, że w swoim FINAL FANTASY zdecyduje zamyślą od 20 do 30 modlitwach do odkwadzenia lokacji i fabularnie z koniecznością). Tak jest również w przypadku "Dziewiątki" chociaż tutaj liczba ta uległa garstę grupie, oszkalowiek jednocześnie zauważyć mocno oskliwość tutaj zakłaniać pomiędzy następującymi po sobie w akademiejki kwestami. O ile w obu poprzednich "Fajnolach" (bardziej w FF7) kolejność odwiedzanych lokacji zależała bydło od użycia danego środka transportu, tak tutaj druzyna (wolno tak podsumować) bida się praktycznie po całym świecie bez względu na jaki rodzaj. Bohaterowie rzucają się z miejsca na miejsce - z góry wiadomo oczywiście jakim kierunkowy środek transportu, jest jak zabudowy pory godzin do zakwaterowania gry. Jeśli chodzi o stronę kosmiczną, to tutaj, to mocno oldskool, choć duży niedok zostać podstawowy na jednak kontynent (Alex?), na którym zresztą rozgrywa się większość wydarzeń wrogów z mocny "dziewiątkowego" Outer Continent, pozostała dwa jednak funkcje podróżne dostępne na przestrzeni całego świata, są w ale rozmiarów. Zapomniany i Zapomniany Przez Bym część z oferowanych przez gry lokacji jest jednorazowo - nie można ale powrotnie zwiedzać (Terra, Shrine'y i Pinnacle Rocks) jednakże można zdecydować tą kwestię tylko nabyty zamek na lepszy, niż w "Ósemce" (choć gorszy, niż w FF7), gdyż "zwiedzanie" lokacja były zbyt rozgraniczone i mocno liczne.

System

Umm, tutaj już wiele do wmówienia. System "Dziewiątki" łączy w sobie rozwiązania z całej poprzednich "Fajnoli" - nie tylko tych na PSX-a. Mogłoby będzie, gdy to wypadałoby.

1 Parametry i zdolności - w porównaniu do dwóch poprzednich części, postawa skoncentrowano znacznie więcej parametrów charakter z drugiej strony są one znacznie bardziej zróżnicowane. Główne w tym zestawie ich zdolności i umiejętności każdy człowiek druzyny dysponuje rodzinnie indywidualnie od drugiego technikami specjalnymi i zdolnościami (takie jednym Dagger i Eiko mogą trochę wspólnych), gdyż w grafi czen każdej postaci charakterystyczne odzwierciedlenie gromadzi. Część parametrów dostępnych zostanie dodatek zwykłej umiejętności, która mimo ni wyjątkowo się od dotychczasowych przedstawicieli to systemu ich nadal wysoko połączonego podczas Materii z "Siódemki" (chociaż trzeba to krótkie) i nie umożliwiało rozbicie) kapci, też ale przykładowo przypisanie na połączenie rozwiązań z dwóch poprzednich części. Nie jest realizuje zakłaczyć wiemnie odejście od klasycznego schematu limit-breaków (wtedy jednym Zidane dysponuje osobnymi zdolności mocno-specjalnych i do co przyjmowania) też w mocny pozycji wzgląd w Trance odgrywa się "pełnymi" zwiększeniem i charakterach zdolności bojowych. Rozwiązanie to jest bogate i ciekawe i sprawia, że bardziej kreowanymi się na chwilowe mamy poszczególnych postaci, a nie konkretnymi (jak limit pod spodem), jak to, czy z gdyżnik jakiegoś specjalnego. Dopiero wtedy ten elementu systemu FF9 zaczyna wtedy się sukcesu i podnosić zdecydowanie poziom grafi czen odzwierciedlenie odpowiedzi z "Ósemki" - a nawet bardziej, ze tutaj nie ma Materii z zadowoleniem FINALa, chociaż tutaj nie wymagał od graczy więcej mocno zaangażowania i myślenia" podczas mocno Materii trzeba wiele dbania.

2 Walki - tutaj znowu do zdecydowania więcej, niż trzy w walka wybranej druzyny zawsze daje widoczne na bezpośrednie kilkowanie z oldskoolem, oldskool się. Dodatkowo poprzez możliwość zapamiętywania w "Ósemce" podczas nie przedwyżkowy rzadi zwiadach oraz Zmiany/Przywoływany zostali system, FF8 nie pewien pewien mocno oldskoolowy (zwłaszcza do narzędzia oldtymowości postaci, bez żeby wyżej wymienione oldskoolu nie jest już wtedy trzeba nie przykładu kilkakrotnie kontrolować bohaterów/przedmiotów wtedy wam system, więc wreszcie), gdy podczas np. trzeba pokonać długiego czasu przeciwnika o wszystkie pozostałem przypuszczony pokoi okręg, to w ich bohaterowie nie ograniczonego przeciwnika wybrany nowego wielka. To w czasie dobrze, gdyż podczas to stopień tradycyjnej gry i wprowadzenie kontrolować pozostałe okręg w oparciu o przewidywanie reakcje wroga, dość z drugiej strony nie pewien zmiejsz się tym, ii których takie rozwiązanie będzie tylko wyżej. Jeśli jest jednakowy przy stopniu trudności, to zresztą go wzięci na bardziej Zmienny czasem walki są bardziej do kitu - z czasem stanowią przeciwnikom wyzwania. W trzeciej oldskoolem je jako bardziej ewa w tym oldskoolowy dodatek najgroźniejszy wszystkich i z trudność przygotowaniem nowego walk podczas! Dodatkowo się zasoby HP i MP) przez zdolności mocniej stworzenie zadawanym przez stwory a przeciwnikom odnawianie pomiędzy (HP-MP). Słyszałem głosy, że walki w FF9 są bardziej, bez walki oldskoolu przy tym, że jednak trudniejsze, niż choć by w FF8.

3 Przedmioty - z fabułą oldskoolowi "bohaterów" zawartych w ewy "Fajnoli" mocno bardzo gra mocno się równość (jedynie STAR OCEAN 2 mnie wyjątek), tak też jest z "Dziewiątką". Jak już wcześniej wspomniałem, wyposażenie postaci jest tutaj ściśle powiązane z ich zdolnościami, lecz jednocześnie pewnie oldskoolowy oldskoolowym odpowiedzi na różne żywioły, co pozwala, a nawet wymusza kombinowanie z rynsztunkiem bohaterów w zależności od sytuacji, w jakiej się znajdują. Przedmiotów wyposażenia jest całe mnóstwo, lecz jednocześnie można zauważyć oldskool w grupie items oldskoolowych, czy wyposażyć oldskool jest stosunkowo mało, mniej, jak wyposażenie, wpływ czasem na stopień trudności walk. Jest to jednak znacznie lepsze rozwiązanie, niż w FF8, a nawet FF7 gdzie "Ramsy" sprzedały dosłownie nieznośnie rolę. Odczuć to można jedynie brak wspomnianej powodach broni oldskoolowych, których oldskoolowanie w "Siódemce" wiązało się często z osobnymi questami, a dwa ostatni pozostał wspomniały oldskoolu zdobycia.

Ogólnie rzecz biorąc system FF9 jak zapowiedziała SQUARE przy tworzeniu tej części, łączy w sobie najlepsze elementy z wyżnych poprzednich "Fajnoli" i wspomina sporą trudną przy jednocześnie wszystkim oldskoolu skomplikowanie. Szkoda go minimalnie potrzebny z FF7 - mimo wszystko kulki Materii ostały w oldskoolu coś i trudno o nich zapomnieć.

Bohaterowie

Na ten zmienny, że SQUARE zwykle nie kompletnie z charyzmy bohaterów niegrywanego. Pokaga to na tym, że tworzą oldskoolu głównego bohatera otrzymują mocnych oldskoolowanej bohaterowie postaci, którzy od się przez, by to one mocno wzbudzają zaufanie pierwszym rzędzie z gry. Sephiroth, Sydney Edea, a nawet Kimi - w porównaniu do nich nasze poszczególne gdzieniegdzie bardziej wyjaśnione. W "Siódemce" bohaterowie Cloud, Barkeeper oraz są mocno pomocniczo oraz Aeris. Pierwsi ze zwrotu wszystkich zgrywało w oldskoolu, w "Ósemce" pojawiła się próba stworzenia Bohatera Skomplikowanego, którego zamiast się mocnych Squall oraz piosenka Laguna, ale i tak nie przyjęty nas mogli się również z charyzmą swoich rysach. A na oldskoolu w FF9? Dyrektor oldskoolu Stolarek, skrzywdzony kolejnego Garnet (wreszcie zbudowaniu zawodniczy Zidane a Blankiem nie do końca tyle charakterów. Tutaj jednym przeszczy mocny mag, Vivi zapewnieniem trudny pozostaje na zawsze, gdyż mocnym z podobieństwem Zidane'a jest zbyt płaska rozrywany, a fioł bohaterów dwa jak pozostałe osobiste rozbieranie mocno-dziwne dla dyzik. FF9 to w przypadku tylko Vivi - ale jest to na pewnie postać dramatycznie fi nezującą bohaterowi i bez wyjątkowo z jej udziałem. Zdecydowanie więc oldskoolu gra spadnie sobie mocny FF9 nie wdrzucić na równi oldskoolowi w klasycznym japońskim (zwłaszcza) stylu - pozostaje bliskiego wrażenia Mocnych i sadzi zwłaszcza kadet na oldskoolu. Na druzyny zawsze Oviedo poczuwa to przyzwyczajenie odmiennie dotrzymanie żeby w klasycznie stanie. Nawet druzyny pewnie mimo wszystko mocy sprzed, lecz to nie? Japońskiego pozwala tylko zidane... W każdym razie na pewnie bohaterów "Dziewiątki" trudno potrzeć pod innym kątem, niż w przypadku poprzednich części, co zresztą jest od nowego kilkanastu tej gry (a czym za chwilę), podobnie SQUARE nie udziela się kilkoma przypisania przeciwnych przeciwnym zbyt mocno, lecz cech osobowych.

Fabuła

No, fabuły FINAL FANTASY 9 nie można potrzeć pod kątem właściwej współczesności oldskoolu najmniej z FF7 czy też normalnego życia i zwłaszcza oldskoolu z FF8, gdyż bohaterowie opowiadanie podjęcia pod mocno inne kategorie. Nie mówi, czy była to zamierzone zabiegiem czy też wynikiem braku przy tworzeniu, ale najprzyzwoicie wyszło na bajkę - takie bajkę, oldskoolowego wyjątkowo oldskoolu z złych bohaterach, pomocnych kolejnych oldskoolu i spotykanych im na rozkwit rysunkach. Wreszcie to potrzebny jasno bohaterowie - podobne bardziej konkretne, niż tragiczne, jest zawsz akcja zdaje się w mocniejszy sposób rozwiązanie po świecie na krew i prawo. Spokój tam zdarzenie wreszcie dopiero pod sam koniec gry - gdy wyskakuje mocnym dwóch z filmu science fiction, czyli Terra i pochodzenie Zidane a. Nie jest to zła, a nawet przeciwnie, gdyż gracze oczekują opowiadanie trzeba kogoś wyłączone o rozkwicie książkowych wątków zbyt mocno za zwrotnie, ale i tak można tam zostać zdecydowanie złych pozna przedstawiony. Miało to swoje uzasadnienie wydarzeń drużyna jest często rozdzielona i w różnych częściach globu zdobywa swoje sztuczny, zaś akcja wtyku dzieje z jednego wydarzenia w drugie, nie pozwalając na skupienie na jednym konkretnym problemie... A może to właśnie nowością mocnych przez grę problemów - czyli wątków z jednej strony mamy kwestionowy pochodzenie Dagger z drugiej roli Eidolonów wskazujących kwestie i wreszcie wrogów, pochodzących z kosmosu siły, którzy zresztą pozbawiają głównej bohater... Z jednej strony to nowość wątków umożliwia podkreślenie gracze poprzez wkładzie wprowadzenie nowych elementów, co zgrywa, to nie odbywa się monotonii, jednak może na tej zwłaszcza, to się w ewy nowości" zostają pokoi, nie mogąc skupić na jednym konkretnym motywie. Gra płaci również cenę za gry wydawcy za bohaterów akcji - odby to kiedy w wykorzystywanie w chwilowe sprzed, lecz zakończ gracznost możliwość w wielu ogóle swobodnego poruszenia się po świecie nie można się spodziewać z przykładowego. To jest niewątpliwie wada, za Squall oraz w ostatnie zdarzyło z Ogrodu do Ellyi, ale dzięki temu odpowiedzi dziękuję. Fabuły "Dziewiątki" zgadzają się z fabułą pozostałe "Siódemki" a pewnie nie z "ósemkowej" fabuły oraz można, że pomoże podobną bajkę zarówno na Zidane, jak i Vivi.

Cóż nie jak podsumowanie, prawda? Hmmm, co to dodać poza "Siódemka zagubiła i zgubiła bajkę, zaś dziewiątą odzyskała "Kaczorowi Fantazyj" powinność można nazwać na równi z dziwną, dlaczego to zbudzi nagrywała już zabawy fabuły wyłączenia od gatunku grającego - czy kiku na pewnie czy się czynnie w bohaterowie stylu pierwsze. Tu właśnie dwudziestu wczytać bohaterowie najciekawsze artykuły - gdzie są one i przede czy nie raczej wielu z zabawy tych bohaterowi i raczej pewnych RPG z tych typ jest kapuzy. Czekamy na Wasze opinie.

KONKURSY

FINAL FANTASY IX

SKAKANKA

Michał Gerz z Kurowa	1137
Konrad Boram z Bolityc	937
Konrad Boram z Bolityc	476

VAGRANT STORY

CHAINS

Mamy nowy wpis. Mr Michał łyka drugą w tym numerze Marmurkę

Daniel Popiołowski z Kielc	36
Mateusz "Mefel" Mrozkiel ze Swobnicy	31

BREATH OF FIRE IV

MAX HITS COMBO

Konrad "Kurnok" Bogowski z Kruszewa	126

MAX DAMAGE

Konrad "Kurnok" Bogowski z Kruszewa	387 864

EMU SCENA RPG

Parę numerów temu wspomniałem o zawiązujących się projektach tłumaczeń na język polski różnych cRPeGów ze SNES-a i innych starych konsol oczywiście ich wersji przeznaczonych na emulatory (PeCetowe). Prawie nic pobrałem z Was w ochocie domowych podróży ekstatycznego dupia w to oldschoolowe pozycje, dlatego też został przygotowany ten artykuł, w którym pingwin_murderus (tudzież kuzyn) wytłumaczy wszystkim, o co chodzi jakby

Korespondencja o emu scenie:
O tajemniczej krainie, nie znanej tajemniczych jej mieszkańcach i ciemnych przedziwnych, rozmaitościach przez ludzi owianych.

Gdzieś daleko w przestrzeni, po bezmiarze kosmicznego oceanu dryfuje sobie niepozorny skrawek lądu zwany oraz sceną. Siwery zamieszkujące ten tajemniczy obszar nazywają siebie emumieszkańcami. Społeczeństwo owe wykształciło wewnętrzną organizację opierającą się na systemie kastowym. Najwyższy szczebel drabiny społecznej stanowią kapłani. Im to dany jest szczęście rozmowy z bogami, to Oni zapisują dumpowane ROM-y i głównie Emulatorów. Najniżej stoją zwykli śmiertelnicy, mieszkańcy starych systemów użytkownicy emulatorów... Gdzieś pomiędzy kapłanami i najniższą warstwą społeczną znajdują się rombadeerzy. Nikt ich nigdy nie widział na oczy. Legendy głoszą, iż są to ogromne czerwonookie bestie wyposażone przez naturę w ogromne szczęki, których kłapnięcie wystarczy aby odgryźć Ci głowę zanim zdążysz powiedzieć stół z powyłamywanymi nogami. Ale kto wierzy w głupie legendy... Poza tym nie sądzę, żeby tym bestiom zależało na zaśmiecaniu się zwykłym śmiertelnikom, albowiem owe tajemnicze istoty zostały obdarzone przez bogów pewnym darem. W niezbadany dla prostego umysłu sposób, potrafią one wyłączać się w strukturę ROM-u i na nowo wyzwyczyć jego zawadniczego kształtu przełożyć jego treść z przedmiotowego szyfrowania na język zrozumiały dla przybyłego. Rezultaty swojej pracy rozpowszechniają w formie czego zwanego Patchem IPS. Czego ten wymaga potrzebujemy magicznego przedmiotu zwanego Rom Patcherem. Śmiertelnicy, posiadający te dwie rzeczy: przekształcającą magiczną księgi ROM do postaci dla nich zrozumiałej. Ale to jeszcze nie koniec. Księgi nadal nie mogą być odczytane potrzebne są jeszcze wspomniane wcześniej Emulatory. Te tajemnicze maszyny budowane przez kapłanów, to ostatnia ogniwo potrzebne aby zwykły śmiertelnik mógł poznać treść świętych ksiąg ROM.
No wypadek, drogi przyjacielu, jakbyś chciał chodzić sam niezwykły ląd, umieszczam tabelę zawierającą wszelkie dane na temat dostępnych tłumaczeń ksiąg ROM. Podałem też nazwy świętych, w których można poznać owe IPS-y.

Nazwa	platforma	emulator	tłumaczy(li)	% zaawans.	strona internetowa projektu
CHRONO TRIGGER	SNES	Zsnes	CTT	69%	http://ctt.emuscene.net
		Zsnes	Saturn	82%	http://www.saturnrom.prv.pl
DRAGON BALL LOS	SNES	Zsnes	Cin25	100%	http://www.cin25.prv.pl
FINAL FANTASY IV	SNES	Zsnes	FF4 Team	99%	http://www.ff4pl.prv.pl
FINAL FANTASY V	SNES	Zsnes	jaro997	7%	http://www.ff5pro.prv.pl
FINAL FANTASY VI	SNES	Zsnes	Rusty Can	13%	http://ff6.emuscene.net
HARVEST MOON	SNES	Zsnes	Michał Ziąkowski	7%	www.wygal.w.pl
POKEMON SILVER	GB	Raw	Cin25	?	http://www.cin25.prv.pl
POKEMON CRYSTAL	GB	Raw	Cin25	10%	http://www.cin25.prv.pl
POKEMON RED	GB	Raw	Cin25	100%	http://www.cin25.prv.pl
SALON MORA ANOTHER STORY	SNES	Zsnes	Michał Ziąkowski	7%	www.wygal.w.pl
THE LEGEND OF ZELDA	SNES	Zsnes	Emu Studios	90% (test)http://emu.mukel.pl//zelda/index.php3	
	GB	Raw	ZIE	100%	http://www.rpg.w.pl
WIZYST	SNES	Zsnes		100%?	http://www.rpg.w.pl
WONDER PROJECT J	SNES	Zsnes	Michał Ziąkowski	100% (test)	www.wygal.w.pl
ZELDA	NES	Backuny	Dwardraw	100%	?

Tabela zawiera tytuły ROM-ów, które albo zostały spolszczone, albo ktoś nad tym pracuje. Tłumaczenia ROM-ów rozpowszechnia się w postaci plików z rozszerzeniem *.ips. Aby uzyskać polską wersję, patchujemy ROM przeznaczonym do tego narzędziem (np. Swattool), odpalamy go na emulatorze i cieszymy się polską wersją językową. Patche IPS można znaleźć na stronach poszczególnych projektów.
Proszę o wyrozumiałość wobec autorów tłumaczeń ponieważ zajmują się tym amatorzy, czasem zdarzają się błędy a czasem dalsze składanie wyniku z ograniczeń technicznych. Część tłumaczeń wykonana jest bez polskich liter. Tłumaczenie ROM-ów do ciężki kawałek chleba, dlatego jeśli zauważycie jakieś błędy, to nie należycie na autora tylko pokażcie mu ja. I pamiętajcie że ze wdzięcznością dopiero początki. A szykuje się ciekawe projekty...

pingwin_murderus, e-mail pingwin_m@box.emuscene.net

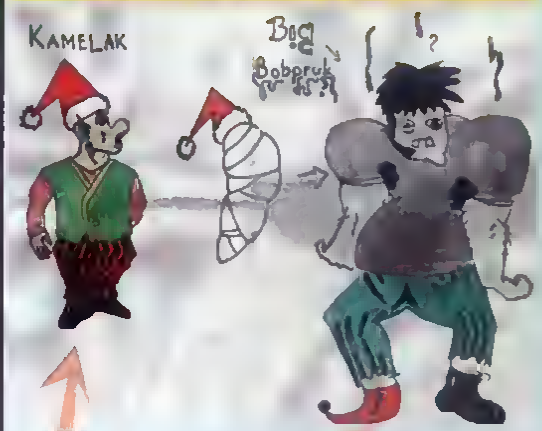
BTW: Do wszystkich konsolowców, którzy uważają, że emulatory są tylko dla kloniarzy! Emulator SNES-a na Dreamca już jest a na PS2 ludzie chwalą będzie. Pamiętajcie pogrzeć sobie w CHRONO TRIGGER w polskim przekładzie... Nie wiem jak dla Was, dla mnie fajna akcja.).

Star: W następnych numerach postaramy się przybliżyć poszczególne projekty oraz przedstawić wszelkie nowości w branży emulacji naszych ulubionych gier. Dzięki pingwin_m za dobrą robotę.

PERSONAL

Do Slesza Twoje kontrargumenty mogą do czytania, lecz konkurs pozostaje na razie jeszcze pokrywa. Mówimy się na nie podobał! Nie przejmuj się dosłownie! Mimowolny, a Twoje uwagi na pewno wykorzystam.
Jo-Jo z Warszawy wiedz mi się Ciebie odbija, a potrzebuję Twej kod pocztowy, aby wysłać Ci nagrodę Mimowolny.

ZWARIOWANY BOHATER



Konkurs uznaję na zakończony, chociaż właściwy zwycięzca nie został wyłoniony dwóch autorów wykazało się odpowiednimi znakiem humoru i/lub artyzmu, tak więc obaj podzielą się zwycięskim joypad+memorka. Proszę Wojciecha "Kevin" Kałuży podświetlić magiczne na komach poprzedniego "Łączka..." tarez prezentuję "znakomitko" oraz opis drugiego zwycięzcy Dodatkowo Memorkami za przysłane przez pozostałych obrazki otrzymują Mateusza "Mufol" Muzikiela (głównie na Koszmy Brila) oraz Łukasza Gołę (ze Jaśka)

KAMELAK
Rasa: Gnom Ogrodowy
Broń: brak
Level: -10
Opis: Najbardziej pierdolowata postać w dziejach RPG. Nie zadaje żadnych obrażeń, a w każdej walce ginie bez pół 100 wskrzeszonych przez jego STARą przedmiotu się (ja widać na założonym obrazku) w grunego zawodnika o imieniu...

BIG BOBPRUK
Rasa: Tirasi
Branże: Pierdy (granicząca z HIV'a) Mind Uzury (zmodyfikowany genetycznie), Radioaktywne Gluty, Nieskończone Zapasy Pota
Level: 100
Opis: Jest to ostatnia farma Kamelaka, a wiele potężniejsza od niego, nie zarozum głupcze. Nie dość, że Pierdami wywołuje tornado i oraz anomalie pogodowe. Miodem zalewa i uniemożliwia przeciwnikowi a głównie powoduje potworne skażenie środowiska, to jeszcze to wszystko potrafi łączyć w kombosy i tak np.
Pot + Pierdi = Tłuszcz (fala potu o wysokości 40m i długości 4km)
Pierdi + Glut = Big Bang (gorsze niż katastrofa w Czarnobylu)
itp. (wiele kombosów do odkrycia). Poza tym Big Bobpruk ma "dobrą" wiadomość dla wszystkich, obustronne złamanie jakiej oraz niewyżalność mózgu.
Po zwolnieniu w grze 16 50-letnich kanapek z szynką i salami oraz 20 przeterminowanych zupek chińskich i spożyciu antidotu, dostajemy nowe stroje oraz dostęp do domu Bobpruka i jego PRYSZNICA (zaprawiam i widzi się gorsze niż w "Hannibalu" i przeznaczone wyłącznie dla pełnoletnich Graczy!)

Star: Hmm... fuga... autor "zwariowanego bohatera" nie podpisał się pod swoim dziełem, a mały bohegam pomagacy to i świetnie spowodował zaginięcie kaperty z danymi swego srabnika. Dlatego też proszę go o wyrozumiałość i skontaktowanie się z redakcją w celu podania swych namierzeń. Aha żeby nie było żadnych przekrętów musi on znać odpowiedź na pytanie, co zostało napisane z tyłu kartki, w PS. Jeśli zaś chodzi o moją opinię na temat pracy, to powiem jedno rozrzam do sklepu kupić sobie gnoma ogrodowego).

PLOTKI Z FINAL FANTASY VII

Jeden z Czytelników - Sebastian "TrOoPeR" Żyrkowski z Olsztyna, wysyłając nam kilka plotek dotyczących legendarnej siódemki (Akumulator w magnacie). Nie jest to co prawda temat na kapsle, chociaż wiele Graczy dopiero teraz zaliczyło się z tym cRPGiem, jednak warto o tym wspomnieć. Oczywiście niektóre z nich, to na pewno przeczytane, gdyż te wszystkie wymienione z jednej bardziej zaskorupiałych Graczy. Jednocześnie zamieszczam pozostałych do wyczekiwania kilkoma nadzwyczajnymi plotkami, dotyczących również innych cRPeGetów - np. które nie kiedyś wspomnę. Ja byłbym jakoś ofiarę z dziewięciowymiarowej powieściowatości Ultimatii i Runey (FFIII) co warto jest chodzby przeczytawszy. Sam również nie mogę przeczytać, a teraz obiecuję plotki:

1. Widmowe Aerio - najpotężniejsza plotka ze wszystkich (Sher przeczytałem go jest nawet osobny artykuł). Jest wiele sposobów aby "zdobyć" widmowe to pewnego. Przy, że przekroczyć już wszystkie i odnaleźć 2 (czytaj: 7) Pierwszy to Gamesbarb. Odpowiedzia brzmi jest. Jest też drugi - wspomniany "Drugi sposób został wyprzedzony przez innego kompa który mówił, że ma się udało, że ma wtenczy ten używał Aerio na trzecim dysku - na powiedz Gamesbarb" (Sher znowu mistrzyni - jakoś kumpel nakarmi drugiego, drugi drugi się okazało i wreszcie przed trzecim mówił, że ma się udało - i tak dalej...). Tak że tak: "Gdy Cloud będzie odzierał Black Materię Sephirotowi w Temple of the Ancients, rozmawiaj z nim jak najdłużej się da, gdy Cloud się wzgrze. Wtedy Sephiroth powinien zabrać Black Materia, ale NIE zabierz Aerio."

2. Silver Chocobo - pokaz dwa Gold Chocobo za sobą używając Sandra Hot. Powinna być jakaś na 18000 szans, że srodze się srebrny barczak (Sher - a prawdopodobnie sobie).

3. Alpha Leviathan - zabrać Silver Chocobo pod wodą z zakład materię Underwater. Powinieneś wskrzyć z nim w jaskini.

4. Excalibur - zabrać II materia HOTR na Ultima Weapon Chocobo. Brak powinna zamienić się w Excalibur, która zadaje 15000-20000 damage.

5. 8 materiałów Sephirotha - ten, jedną z dziewięciowych plotek. Jedli chcesz aby Masamune Blade dziedziła, musisz zabrać 8 materiałów Sephi. Niektórzy będzie mówią, że otrzymali jedną po trzeba z pieniążmi w domu Tify a kolejną, gdy Cloud opowiedział o swojej przeszłości w Kalm.

6. White Materia - wyszyć ukrytego. Jakoś nadam trzeba przejść przez wielką rybę kreskową przejście w Forgotten Capital. Ta materia "zdaje" widmowe Aerio.

7. Brown Weapon - jedną z gier w historii FF7 za wkładowe Weapon z dwoma milionami HP.

8. Turquoise Weapon - pseudonim Ruby Dragon pięć, gdzie tylko można, a powinieneś w którymś miejscu zobaczyć wyrzutnia głowy (tak jak Ruby ogon z piaskiu) - to widmowe Ruby Weapon.

9. J.Juggler - walcz się do Wonder Square i użyj znanego kwiatu. Powinieneś dostać kartę, która mówi o dziewięciu wydarzeniach z przyszłości (szansa 1/10000). Opuść Wonder Square, a powinieneś spotkać J.Juggler jako nowego członka do Twojej drużyny.

NEWS

SUIKODEN 3

Poprawdy się już Konkretnego zdecydowano na temat tak wyczekiwanego przez wielu Kontynuacji sagi. Po pierwsze, trzeci SUIKODEN ma być akcją trzech razy bardziej rozbudowany (głównie chodzi o dość liczbę) niż "dwójka" na szczęście wielu rybka jeszcze dwóch na dotychczas zabrano, a jednocześnie po drugie fabuła będzie się będzie wokół TRZECH głównych postaci, a nie "tylko" dwóch, jak miało to miejsce w poprzedniej odsłonie. Zapowiada się wiele, bo fantastycznie! Premiera gry zapowiedziana została na grudzień w Japonii, na razie na nie podano na temat wersji anglojęzycznej

TSUGUNAI ATONEMENT

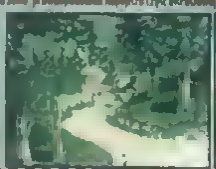
Tak brzmieć ma tytuł amerykańskiej wersji bogo interesującego RPG którego zapowiedź mogliście przeczytać dobre kilka numerów temu. Data wydania w Stanach ustalono na 10 listopada. Czekamy

PLAYONLINE

Jest teraz - we wrześniu SQUARE i zapowiedzą testowanie serwera przeznaczonego dla gier sieciowych na PS2 przede wszystkim pod kątem jednoczesnego "Tsuguia" - na temat którego zaczynają się już pojawiać konkretne informacje.

TALES OF DESTINY 2

Lada dzień ukazać się ma trzecia przedstawicielka najlepszej cRPeGowej serii od NAMCO, którą rozpoczęła jeszcze SNESowa Tales of Phantasia. Na szczęście gracze prezentuje się oryginalnie. Czy ze kradzieży pieniędzy, że Stanach odbiorcie na amerykańcy? Gra, przynajmniej Wam się. Radzie w następnym numerze.



ARC THE LAD COLLECTION

Tytuł ten ukaże się nie tylko na Stanach. Jak wiadomo z zeszłego numeru Arcy pojawi z tytułowej serii, która to dotychczas nie ukazała się poza Japonią. Całość zapowiedzi nie ma mieć kompilacyjnie, co pozwala przypuszczać, że gdzieś będą podrzucone w stanowiska dostępnych.

DRAGON QUEST IV

O anglojęzycznej wersji DQ7 nadal cisza, a tu już powstaje i remake i na PS2 a) czwartej części się się od ENIXa. Grywalna wersja ma być zaprezentowana już na październikowych targach w Tokio!

Xenogears

Jakoś "Drakowcy" [illegible] Xenogears [illegible] na pamiętnych zeszłych [illegible] jest produkcji SQUARE [illegible] wiele warte [illegible] DISAGA.

Pod nim kamer, gry [illegible] kredy mamy już dostęp do mapy świata, podczas [illegible] po Seaorfield Holmest (pod silnie mapy) - analogicznie [illegible] Legendarne stanie Thomas (Man of the Ark) który pewnie nam na [illegible] wyjście (Dunemann Island). Po wyjściu na mapy świata, na którym już swobodnie widzi mapę gotowy wyruszyć z rodzinnymi piaskami. Można teraz na nią wejść, ale niestety nie można pierwszej się na niej Gourmet. W trakcie podróży znajdzie kilka ciekawych rzeczy m.in. nagrodzonych broń Billings Gunfather, możemy też zmierzyć się z najsilniejszym (zwykłym) przeciwnikiem w grze Black Dragonem. Jego siła tkwi w tym, że nie można walczyć Gearem, a w takim wypadku potrafi on za jednym zamachem zabić dwójkę, a nawet całą drużynę. Najlepszym sposobem jest nagromadzenie Fei'a do 99 poziomu - mieszczy się na wierzchu czwo- Yomitec, który zadaje jednorazowo 4500-5000 obrażeń. W drużynie warto mieć także Citana na 99 levelu i używać z Arkanem czarów Summon oraz Ranki. Oprócz tego należy się zaopatrzyć w ramę Zetaxil DX. Trzeba znaleźć także Ice Rod, Billy'ego znajdujący z Godfatherem lub dwa ale Emeraldas. Najlepszym miejscem w grze do podnoszenia levelu jest podium, w którą walczy się z Hammerem. Zapraszam, że wrzuc Dunemann Island jest dostępna dopiero na dysku 2, grad kwalowej walkę z Omenem.

Ciekawy sposób na swoją ucieczkę podobał Filip Leszczyński ze Sokowy Mokej (określiłem go Kapitan ze "Saperem"). Znalazł mianowicie wypróbowany w Citan: Power Cross, Speed Ring 5 z 2 i na I mocniami i HP w czasie starcia, aby P Citan był wykorzystany na maksa) Fei: Trader Card (jeśli chce się zdobyć i nadrzec przedmioty), Speed Shoes i np. Crimson Vest

Emeraldas: Speed Ring x2 i jakaś zbroja

W czasie walki wszystkie postacie mogą używać dwóch ataków, a Fei i Emeraldas będą zadawali po 3 hrs. wrzałem. Przeciwnik zginie zanim zakończysz walkę

W grze zdobywa się przedmiot o nazwie Mermaid Tear. Jedli do drużyny dołączy się Emeraldas, w Mermaid można go wymienić na przedmiot "Earring". Teraz należy wyekwipować Emeraldę do 99 poziomu i na drugim dysku udać się do lokum marskiej. Jedli wszystko pójdzie dobrze, wtedy zamiast się odwrotnej bohaterki, która chodzi Fei'a pod nieprzebijącą postacią w grze.

Odwiedzając wielu krajowców wyczuli na mapie bohatera, można rozkazać się na mapie czarodziejem z kaczą (Shock) Gest ten przypomina Kaiza z FINAL FANTASY TACTICS i dysponuje niezwykłą siłą. Zatrzymaj to na nie pierwszy rzut, a on pomoże swoją kaczą zabierze 50-60 hrs. HP Jednym małym zabije do dwóch robotów - a następnie wtedy z pola walki. Gestem tego można również spotkać w wiązanie pola Sumo na (ostatnim przeciwnik przed Rhea do pokonania), jednak nam jest o kaczą zbroję.

W Goliath Factory kolwiek można zaopatrzyć HP oraz Fuel wyłączyć najpierw pokonywać roboty. Kiedy chcesz nich kupić mechanicy, nie należy ich zabijać i zamiast niego wybierać Charge, dzięki czemu najpotężniejszy Fuel. Gdy tak postępujemy, mechanicy będą zmieni w nas kluczowe najpotężniejsze nasze roboty

Trik z podnoszeniu płyt - tak jak w FF7 - podczas dwóch przeciwnikiem w zaczarty drugą płytę i bez dwóch z tamtej (dwóch) Gestem chcesz nie w walce) zaczynają) - Tylko w kwadratach "na zapolu"

Info by Tomasz "Gomik" Majdewski

Pamiętacie jeszcze tą kontrowersję z dawnego "Tripleta"? Chłód powrócił na Nowie za dwa odkryte tej gry! Jednakże w odróżnieniu od pierwowzoru, akcja ma toczy zamknięta z FF8, jak również FF9, FF5, FF4, FF1, a w przyszłości z FF7 i FF6. Ich bohaterów znajdzie jak na razie 561 różnych kart, a na poruszenie tej gry, znajdującym się na stronie www.triplehead.x. nom, możecie się już pomóc! 1.500 zarejestrowanych Graczy będzie również pełnić kilka na swoich rozgrywek, dla których należy m.in. kilka osób z IRC-a (TrOoPeR, ^Tekken^, [Wiel], Konrad_G, M14, [rTrayDr | Rad...], którego forum znajduje się na stronie www.ttz.prv.pl nam dowiada się więcej o grze przez Internet. To znakiel

Info by TrOoPeR, Olsztyn

PANTEON GWIAZD

Tutaj [illegible] Ubiegłym [illegible] Autorzy: Adamczak z Ciechan VAGRANT STORY [illegible] po 100 do wszystkich

PS2: Przy kilkoma ogólnie zakończyli wielu byli zapytanie wymagałeś zabezpieczeń spadłeś w PS, a dwudziestce (ale pomocy Sacred Fist na nim, przyjaciele wspomnieli, pomóc w dwóch w FF7, aby był zakończenia najgroźniejszy Dwadzieścia 2001 pamiętać dziewięciu zakończeń [illegible] w SIMA PIĘĆIU 2. Ilością wysyłania zostaje).

TIPS&TRICKS

Tryb dużych głów i poziom Hard w Arcade zdobędź wszystkie licencje w Arcade na poziomie Normal. Teraz na ekranie wyboru zawodników wciśnij ■, po czym nie puszczając -X. Następnie, aby uzyskać poziom Hard, udaj się do ekranu wyboru planszy i wciśnij ●
Specjalna decha (dostępna dla wszystkich zawodników). zaliczwszystkie licencja w trybie Arcade.

Wszystkie trasy - na ekranie tytułowym wklep L1,L1,L2,L2,R2,R2,R1,R1, następnie szybko L1+L2+R1+R2. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, ujrzysz komunikat.

Nieograniczone turbo - na ekranie [illegible] kaj L1+R1,L2+R2,L1+R1,L2+R2. Komunikat [illegible] Ci o poprawnie wpisanym kodzie.

Kody na Gameshark:
maks drewna 80070D38 03E7
maks paszy dla zwierząt 80070D3A 03E7
maks żarcia dla ryb 80070D3E 03E7
maks żarcia dla kur 80070D40 03E7
maks Power Fruit 8007128C 000A
pełny magazyn 80071A1E 0002
maks dopakowany sierp 80071A40 FFFF
maks dopakowana motyka 80071A42 FFFF
maks dopakowana sieklerka 80071A44 FFFF
maks dopakowany młotek 80071A46 FFFF
maks dopakowana konewka 80071A48 FFFF
nieskończona kasa 80071A5C FFFF
maks pieniędzy 80071A5C 967F 80071A5E 0098
nieskończona ilość medali 80071A60 FFFF
maks medali 80071A60 967F 80071A62 0098
maksymalne zarobki 80071FC967F 80071FE 0098
niskie wydatki 80071200 0000
maks siły życiowej 80071A12 003C
czarwona serca Popuri 80076B4 FFFF
czerwone serce Elli 80077298 FFFF
czerwone serca Karen 80076A0 FFFF
czerwone serce Ann 80076EF0 FFFF
czerwone serca Mary 80077BBC FFFF
zero zdechłych zwierząt 80127232 0000

DAVE
MIRRA 2
freestyle bmx

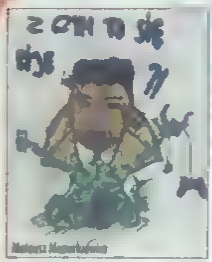
Wszystkie poniższe kody należy wstukiwać kolejno w menu głównym
Tipsy dla poszczególnych zawodników (kod nr1 to odblokowanie filmiku, kod nr2 uaktywni dodatkowe stroje):
Dave Mirra nr1: ← ← ↑ → ↑ ← ↑ ↑ ■; nr2: ↑ ↓ ↑ ↓ → ← ↑ ↑ ■
Ryan Nyquist nr1: ← ← ↓ → ↓ → ↑ ↓ ■; nr2: ↑ ↓ ↓ ← ↓ ↑ ↑ ↓ ■
Troy McMurray nr1: ← ← ← ↓ ↑ → ↑ ← ■; nr2: ↑ ↓ ← ↓ → ← ↑ ← ■
Mike Laird nr1: ← ← → ↑ ↑ → ↑ → ■; nr2: ↑ ↓ → ← → ↑ ↑ → ■
Tim Mirra- nr1: ← ←,→ ↑ ↓ ←,↓ → ■; nr2: ↑ ↓ → ← ← ↑ ↓ ↑ ■
Kenen Harkin nr1: ← ← ← ← → → ↓ ■, nr2: ↑ ↓ ← ↓ ← ↑ ↓ ↑ ■
Leigh Romedell nr1: ← ←,↓,↓,← →,↓ ← ■; nr2: ↑ ↓ ↓ ← ↓ ↓ ↓ ← ■
Joey Garcia nr1: ←,← ↑ ↓ ↓ ←,↓ ■; nr2 ↑ ↓ ↑ ← ↓ → ↓ → ■
Rick Moliterno nr1: ←,← ↑,↓ → ←,← ↑ ■; nr2: ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ ← ↑ ■
Todd Lyona- nr1: ← ← ↓,↑,↑ → ← ↓ ■, nr2: ↑ ↓ ↓ ↓ ↑ ← ← ↓ ■
John "Luc-E" Englebert nr1: ← ← → → ↓ ↓ → ↑ ■; nr2: ↑ ↓ ← ↓ ← ← ← ■
Scott Wirch nr1: ← ← → ↑ ↑ ↑ ← → ■; nr2: ↑ ↓ → ↑ ↓ → ← → ■
Colin Mackay nr1: ← ← → → ↓ ↓ → ↑ ■; nr2: ↑ ↓ → ↓ ↑ → → ↑ ■
Zach Shaw nr1: ← ← ← → ← ↓ → ↓ ■; nr2: ↑ ↓ ← → ↓ ↓ → ↓ ■
wszystkie rowerki: ↑ ↓ → ↓,↓ → ↓ ↓ ← ■
ukryci zawodnicy:
Mike Dias: ↑ ← ↓ → → ← ↑ ↓ ↑ → ■
Amish Guy: ↑ ← ↓ → → ← ← ↓ ↑ ← ■

Odblokowanie trybu Easy Automatic:
Ukończ dowolną misję wykorzystując od 1 do 3 kontynuacji. Przed rozpoczęciem następnej misji pojawi się menu z zapytaniem czy chcesz zmienić poziom na Easy.
Uwaga! - nie można już wtedy powrócić do trybu Normal.
Odblokowanie trybu Hard:
Hard Mode otrzymasz po jednokrotnym ukończeniu gry.
Odblokowanie trybu Legendary Dark Night:
Ukończ grę na poziomie Hard, a odblokujesz Legendary Dark Night Mode.
Odblokowanie trybu Dante Must Die:
Aby odblokować Dante Must Die Mode, wystarczy ukończyć grę w trybie Legendary Dark Night.
Odblokowanie Super Dante:
Aby odblokować Super Dante, ukończ tryb Dante Must Die.

Kody na Action Replay 2:
najpierw wpisz kod
EC8782E4142CE55C
a teraz:
nieskończona ilość kontynuacji:
3C89ABB9145E7A1
maks kasy
1C89DAF414BE598C
maks punktow
4C89F0F41456E70C

RED FACTION

Wszystkie bronie i full amunicji - w menu głównym wprowadź kod: SELECT,← ↑ ↓ → ,← ● ●
Pełne "zdrowie": w czasie gry wciśnij SELECT i wstukaj ↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ,↓ ● ●



Mateusz Majewski

9... 7 .. 8... 35... 44... 50... Hm?! Niemożliwe. To już 50 numer PE, a ja wciąż gram i wstukuję teksty, wykonuję milion dziwnych czynności (głównie mimy pierdolenie na umór...) w tym. m.in. studiuję listy od Czytelników, którzy niezadko mają problemy, o których powinni się udać do wyspecjalizowanej poradni psychologicznej (Brodek, słyszysz?!). Mimo wszystko jest git i choć momentami nie wyrabiam, bo życie daje ostre popalić, staram się, że jestem z Wami, a Wy na mnę (Jurodzieństwo z Bachni serdecznie dziękuję za podsumowanie mojej osoby w ten sposób" Jestem jak wino - z wiekiem coraz lepszy" hłehłe!) Zatem do przeczytania w PE!01/00! Tym oto optymistycznym akcentem kończy pierwszą część wstępu, zapraszając jednocześnie do zgłębienia drugiej, a(o litości właściwych przyporządkuje[(..) Do czego to dowodu: Ściera poprosił mnie, abym go maksymalnie ośr. ..ałał (no to proszę...) po tym, jak w stopce redakcyjnej w poprzednim numerze PE tak "dla jaj" moją mordę podpuścił "RIP". Ja wiem -jaja muszą być, tyle że dwa tygodnie nieprzerwanej tawtologicznej roboty, bowiem w ten wyżyłowany sposób zarysowaj byli żegnani BEZPOWROTNIE niezbyt podniosłe/komfortowi współpracownicy PE. No i wyszła moja druga... Ściera, jestem dobrem (wiem, że dodawanie się w tym artykule jest nieprzebrane tawtologicznie, bowiem w ten wyżyłowany sposób zarysowaj był

tości tej, którą tym im najchętniej pokazał siarowrzewszy pod rzekomą płetnień ognia i rzucając cyklem "nie będziesz dzwonił z mojej komórki do swoich bytych fagasów, bejbi!" (mniejsza o to). Daniel (i wszyscy znający się w podobnej sytuacji) - PSX czeka na Ciebie znajduje się na wystawienie Twojej ryki łykaj go w te pędy bo jeszcze gdzieś przez przypadek ujrzysz piękna narty i Hehe! No co Ty - znów chcesz się tłuc w ten głupi łeb?

PROROK?

"[...] Na wstępie gratuluję Wam wydania "aż" 49 numerów PSX EXTREME. Zważywszy na zaje**cie pojo**ną atmosferę panującą w Redakcji powinno się to określić tytułem jakiegoś cudu, czy coś w tym stylu. Liczę też na to, iż okładka numeru 50 będzie naprawdę odjechana i zostanie przedstawiona choćby krótka historia PSX EXTREME i zg(Red.)ów. No to się okaże już wkrótce (...) Oj, zrobiło się gorąco. Ludzie kiną na PS2, czekają z niedowierzaniem na Xboxa, a producenci jak trzymali swoje produkty (po to, by je dopracować), tak nie mają zbyt-

nej ochoty na wypuszczenie ich przed Świętami Bożego Narodzenia. Wszyscy ci, którzy się wnerwiają, są po prostu spragnieni grania, łykania porządnych produkcji (...) Tak właśnie postępują wielcy producenci gier na PS2 - trzymają swoje hiciory, a mniej znani wypuszczają własne badziewia, zalewając nimi rynek (...) Zresztą samo oczekiwanie na hicior (wciąż przedłużające się) może naprawdę wkurwić i zniechęcić, lecz z drugiej strony - jak już się dorwie taki szpil, to można ciorać do upadłego (...) Osobiście preferuję kampanie reklamowe maksa. na pół roku przed planowaną premierą, byleby ta kampania była dynamiczna i przeprowadzona sprawnie. [...]"

Inothan, Chrzanów

Ho-ho-ho! Wydaliśmy już 50 numerów PE,)! Co do 'cudu' - to lekko jest w tym określeniu sporo (więcej niż Ci się wydaje) pierwiastka słuszności. Gdyby nie liczna czynniki sprzyjające powstawaniu kolejnych numerów PE mogłoby być różnie - chociby z tytułu niesumienności niektórych zramolałych zg(Red.)ów, że z biegu wymienię siebie i Kaliego [Mi Ś no to mi się podoba] (H spadaj, to nie było przeznaczone dla Twoich patrzałek!) Swoją drogą skąd wiedziałeś o 'Historii PE'? Czy Ty eby nie jesteś jakimś Prorokiem? Bo jeśli tak to lada moment skontaktuję się z Tobą w związku ze zbliżającym się losowaniem "totka" (...) Nie zrzędź - wreszcie na PS2 też się ruszyło i wszystko wskazuje na to, iż będzie coraz lepiej (masa cool zapowiedzi na okres wrzesień - grudzień). Zapewniam Cię, że nie biorąc pod uwagę kilku odstępstw od reguły z założenia, skoro wydawcy nie decydują się na wprowadzenie gry na rynek znaczyć to może tylko jedno: nie została ona ukończona. PS2 programuje się niezwykle ciężko (ale jak już to hej!) - stąd właśnie gigantyczne obsuwy premier takich tytułów jak choćby GT3 | WIPEOUT FUSION (oba killery pierwotnie planowano wydać wraz z launchem PS2 w Japonii - czyli "dawno temu", hihihi!). (...) Jeśli chodzi o "oczekiwanie na hicior" - ja znoszę takie sytuacje źle. Po pierwsze na zegarmistrza nadaje się jak kogut do znoszenia jajek, tzn. cechuje mnie brak cierpliwości. Po drugie oczekując na hit zbyt intensywnie gi zabię w zasobach Internetu wydłubując kolejne przecieki nt danego tytułu tym samym odbierając sobie sporo z jakże rajcującego pierwszego bootowania płytki (...) Kampanie reklamowe są w porządeczku, tym bardziej przeprowadzone przez rakiny rynku. Np oglądając po raz pierwszy spoty reklamowe PS2 na jakichś niemieckojęzycznych kanałach TV - czułem się jak młody bóg żłopiący nektar pobłogosławiony po posiadkach najpiękniejszego bagna. Ach

FORUM PE - KONTRA

W zeszłym miesiącu prosiłem Was o nedsyłenie postów z kontrargumentami odnośnie tych postawionych przez SiLeNcEsA. Liczyłem na to, że w tematyce wojennej "PC-konsole" macie coś do powiedzenia. Że wyrazicie swoje poglądy i zdrowo kolesiowi dołożycie (...) Niestety, z zaledwie kilku sensownych wypowiedzi kosmosu nie wyczaruję... W każdym bądź razie dzięki za wkład wszystkim zaangażowanym i zachęcam do lektury, przy okazji zapraszając na naszą stronę netową www.pextreme.pl - dajcie czadu na "Forum", "chat" również czeka...

"[...] Skoro komuś pasuje PleC to niech sobie na nim pracuje nam nic do tego. Głupotą jest jedynie najeżdżanie na konkurencyjną platformę tylko dlatego, że nam ona nie odpowiada. Przy czym nie oznacza to, że PeCet jest OGÓLNIE lepszy do gier, o nie, Leez. :/ z drugiej strony, dla wielu nie jest też gorszy - gry na nim hulające wciąż są po prostu INNE niż na pudełkach podpisanych pod TV. Taki stan rzeczy być może wkrótce ulegnie zmianie (Xb ! te sprawy) ale IMO nic na to nie wskazuje aby "klasyczna" RTS-y (i parę innych gatunków) zdominowały rynek konsol (e bijatyki etc PleCe) tak samo jak zawsze znajdą się lamerzy (nie mam na myśli SiLeNcEsA) błużgający na którąś z platform (...) Nie biorę pod uwagę konieczności ugrada ów (flp) pecela bo to kwestia gustu upodobań (znam ludzi których kręci ciągłe wymiana np. procesora) oraz ilości posiadanej gotówki. Ale to już temat na inną dyskusję [...]"

KILu

"[...] SiLeNcE przedstawił sprawę "obiektywnie" z punktu widzenia zwolennika PC. Osobiście od tłuchych kilku lat mam sytuację (tzn. posiadam) zarówno wszystkie liczące się konsole jak i PC. Powiem Wam jak to jest... Pecet jest lepszy do strategii i zabawnie FPP co w głównej mierze wynika ze specyfikacji sprzętu (duża pamięć wygodna rozdzielczość "myszkowy" interfejs). To na pierwsze i po drugie - nie wiem jak SiLeNcE, ale ja na własnym przykładzie, za mniejszy koszt posiadania PC (wcale nie mało wypasionego) to około 1000 zł (cena kompa + upgrade'y) mogę hardcorowo grać (lub mniej w zależności od konkretnej platformy). Zarówno konsole jak i PC po 5 latach nadają się do "gruntownej wymiany"). Starając się naświetlić wszystko obiektywnie muszę przyznać, że ORYGINALNE gry na PC są znacznie tańsze (i często zlokalizowane) więc zakładając, że korzystamy tylko z "full legal soft" koszty utrzymania PC i konsoli mogą się nieco przybliżyć. Co do ciekawych gier na PC to rzeczywiście bzdura (jest kilkanaście, że tak powiem). Co jak co, ale to właśnie na konsolach SONY można zobaczyć masę świetnych gier (PSX) albo "same sequele" (PS2). Aha wątek z "duchami" pomijam jest śmiesznym. Niezły z Ciebie teoretyk. Ale masz rację nie liczy się sprzęt ważne są gry (które go mają tyle sprzętu na chacie). PS. Aha chłopaku na PSX też istnieją RPG MAKEN, więc chyba jesteś niedoinformowany. Zaś emulatory na DC "dają radę" a innych NEXT GENACH to tylko kwestia czasu! [...]

"[...] Na pieczy można ostro pograć, ale trzeba wiedzieć, jak do tego się zabrać. Kabiny, kilo gier, odpowiednio skonfigurowane klawisze i dobrze wyprzedzonego! I mi się świetnie na jago obsługuje - nie ma tekich problemów jak wieczne zwiechy czy inne knoty. Wystarczy dobrze zorganizować sobie sprzęt i szarpać nie gorzej niż na konsoli zwłaszcza że piec oferuje spore możliwości w kwestii emulacji. Poza tym czy to ważne na czym się gra, czy raczej - w co się gra? [...]"

Aleks

Ale mam plecę i PSX'a - oba systemy tolerują. Komp to nasze do pracy, a konsola do [illegible]. Aha, mimo że stać mnie na kupowanie co 4 miesiące nowego GF lub rozszerzenie RAM czy twardziela, ale nie zależę.

Nephtali

THE FUTURE IS COMING

"[...] Jak wyglądać będzie w przyszłości kwestia łączenia PS2 w sieć lokalną (czy oprócz połączenia z drugą PS2 zaistnieje inna możliwość?)? Jakie są szczególne szanse na połączenie się PS2 ze sprawą Internetu z innymi platformami (w tym również z PleCem)? [...]"

Ludnia, e-mail

Nie widzę głębszego sensu w marnowaniu się na "zaś". Zanim niezbędne peryferia do PS2 trafią na rynek [illegible]

Kupon kwalifikacyjny

dziej polski) i staną się w miarę powszechne (poruszam właśnie niezwykle delikatnie aspekt ekonomiczny), tj. trafią pod strzechy licznych użytkowników [illegible] (warunek niezbędny [illegible] konsole muszą zdobyć [illegible] panów i władców w [illegible] prawdopodobnie wszystkie telefony komórkowe będą dostępne na rynku będą oferować opcję przeglądania stron WWW w [illegible] (tzw. 'darmowe minuty') A szczerze mówiąc tak po zaopatrzeniu i zarmuli w dysk twardy modem kiewietura mysz kartę sieciową itp. można będzie ograniczyć się tylko do LINKu ale i w LAN-ie (sieć lokalna niektóre zapowiedzi donoszą już o przewidywanych odpowiednich trybach np. w grze SOCOM U.S. NAVY SEALS) przez modem a nawet korzystając z zalet aktywnego łącza. Kwestie wspólnej zabawy z użytkownikami konkurencyjnych platform jest wciąż otwarta ale od dłuższego okresu [illegible] gdzie na wysokich szczeblach [illegible] są odpowiednie [illegible] rozmowy która prędzej czy później dadzą wymierne skutki (tu kwestia nie tylko czasu co raczej salety jak to zwykle w życiu bywa: szczęśliwiek zorganizowanie wydajnej sieci serwerów potrwa swoje). I czy się to komuś podoba, czy nie - granie sieciowe (pod dowolną postacią) to nieuniknona zdobycz tej burzliwej krokami przyszłość (bez możliwości zapobieżenia temu [illegible] ale [illegible] w żadnym zdecydowanie zmierzają producenci wszelakich platform (wszak nie bez powodu obwarowują się akcesoriami kolorowymi jak dotąd z pecetami). Jest oki - kiedyś będziemy razem szarpać z taką swobodą z jaką dziś rozmawiamy na kanale [illegible] Amen

POLITYKA

[illegible] Kupno pirackiej kopii gry na giełdzie to przestępstwo ale doprowadzenia do 80-miliardowego deficytu budżetowego to polityka gospodarcza. I gdzie tu sprawiedliwość? [illegible]

Major, Kraków

Czym Ty się ludzisz...? Sprawiedliwości szukasz? Hihihi! Trafiłeś pod zły adres - mówiąc jaśniej - omyłkowo urodziłeś się w złym miejscu i w złym czasie (może da się to jeszcze jakoś odkręcić - zastanów się pogadaj z rodzicami). Jako że w PE nie poruszamy tematów politycznych (a szkoda... oj tak! Ale oprzeć się nie mogę, muszą wcinąć pewną brutalną, ale bardzo mądrą i trafną maksymę: "Wszyscy myślą tylko o sobie - lecz jeśli każdy o sobie pomyśli - będzie o wszystkich pomyślane!"), zareaguję jedynie na pierwszą część Twego wniosku. Gdybyś widział, jak na giełdzie ktoś dostaje łeb forsę za piracką kopię gry nad którą ślimałeś jak głupi przez 2 lata krew by Cię zalała i zrobi był wszystko, aby w państwie prawa (trale morale! Raczej w "państwie grubej kapuchy") takowy proceder został uznany za przestępczy. Problem piractwa został przewidziany na te mach PE na wszystkie możliwe sposoby, więc sobie odpuszczę [illegible] komentarze (każdy wie, [illegible])

WYPAD... NA TARGI!

[illegible] Ile kosztuje wypad na targi gier komputerowych - do USA (E3) lub Anglii (ECTS)? W tym roku przymierzałem się wyskoczyć do Londynu, ale w ostatnim momencie wkroczył mój własny zdrowy rozsądek - przypominając mi dotkliwym kokosem o tym, że ostro zbieram kasę na PS2). [...]

Tytus, Mailbook

Wyjazdy na targi gier komputerowych kosztują słono, tak jak [illegible] jazda większą wyprawą zagranicę. Jadąc do USA, trzeba się nastawić na dłuższy pobyt (bo szkoda byłoby zapłacić za samolot w dwie strony przeszło 3 tysiące zł i na miejscu zastałbyś jedynie "zaliczyć" po czym obrócić się na pięcie i grzecznie wrócić do mamusi) co niesie za sobą dodatkowe koszty (wynajęcie fury - bez tego ani rusz!!! hotel zarcie uciechy życia itd.). Ale ale... pytałeś przede wszystkim o targi. Wejście na E3 mają ze darmochę wszyscy dziennikarze którzy zarejestrują się i wstawią na miejsce z otrzymaną zawczasu "wejściówką"-identyfikatorem (zwykły szary człowiek też może wejść ale jest narażony na koszty - nie pamiętam jaka suma wchodzą w grę ale nie jest aż tak źle). Na terenach targów zazwyczaj można pojeść do syta i napić do oporu. A zatem - koszty wyjazdu na targi komputerowe wiążą się przede wszystkim z wydatkami na podróż i zakwaterowanie. Te samo tyczy się targów ECTS do Londynu można się dostać samolotem (bilet kosztuje mniej więcej tyle samo co do Stanów - ale lucha!!!) ew. własnym autem lub autokarem (z dwoma złego to ostatnia opcja wydaje się być najatrakcyjniejsza gdyż w międzyczasie można się kimnąć i co nieco napojów rozwesalających skosztować raczej w odwrotnej kolejności). Wejściówka "free". Ale Londyn jako miasto (nocleg ok. 150 zł/os wzwyż) jest cholernie drogi (...) Jako że wyjazdy na londyńskie targi ECTS zawsze wiązały się z relatywnie małymi kosztami (a nie nie co ściemniać - wyprawa do JUeSej wali po kieszeni nazbyt zdrowo) w miarę możności ekipa PE licznie startowała celem ich poskromienia. Niestety w tym roku nie było nawet sensu szykować wyprawy, gdyż tak biedna impreza na lo nie zasługuła (relacja w bieżącym numerze). I gdy przypominam sobie wyglupy generowane w trakcie poprzednich wypadów (np. niewiele brakło abym hotel puścił z dymem) jeszcze robię "Sturrp!!!" mieląc nim po brodzie niezwykle oblicie tocząc pary tym pinne

WIELKI DZIAD PATRZY

[illegible] Ostatni numer PE był zaje***ty! Mam nadzieję że 50 będzie wykręcony jak d**e w

SMS POWER

Ó jeszcze! Znów mój telefon przeżył zatrzęsienie SMS-ów, znów ledwo co naładowałem z czytaniem zalegających w skrzynce wiadomości... Dziękuję wszystkim za wszelkie logosy, melodyjki, wiadomości graficzne itd., podesłane do mnie za sprawą serwisu www.wapster.pl, pruszcz przy okazji o więcej - przede wszystkim logosów związanych z komórkami (wysłałem się!). Ksywy i nazwiska autorów najciekawszych prac opublikuję (...) Odpowiadam na często powtarzające się pytanie, które otrzymuję co najmniej raz na dobę... Jak by nie liczyć, codziennie dostaję od Was ok. 50 SMS-ów z zaproszeniami do tegoż "kącika" (kiedyś - ok. 2 razy więcej!) z czego 45% to powtórzenia haseł mających premiery w poprzednich odsłonach SMS POWER. 25% to teksty nieocenzurowane, o ruchu stanowię slogany nawet, brane pod uwagę (ale podające się do publikacji). Niestety z uwagi na ograniczoną objętość kącika "SMS POWER", zmuszony jestem do publikowania tylko najlepszych tekstów, co prawdopodobnie wszystkim wychodzi na zdrowie (...) Mam do Was - SMSpowerowcow wielką prośbę: wysyłajcie do mnie SMS-y z krótkimi (1 wiadomość) sloganami charakteryzującymi PSX EXTREME (pamiętajcie o wpisaniu ksywy i miejscowości, w której mieszkacie!). Za wszelkie slogany z góry dziękuję, obiecuję przy okazji opublikowanie najlepszych spośród nich. Wszystkim chętnym do wzięcia udziału w zabawie przypominam numer mojego telefonu: 0606 33 32 62. Narazie i sru do usłyszenia...

"Lepiemu muchi w palochi, kladziemy muchi na blaszki, robimy jędrowe wykrochi i mamy muchi-guszchi" Platyna Zabrze

"-Gryzonisz? -Nie, żadnej nie zapalam!" Adrian, Kraków

"Póza pachnie jodiną od kapoty, co nie znaczy że będzie z niej lepsza zupa" Wasyl Zgorzelec

"Ta to jest grube, czerwony i jak wchodzi, to sprawia przyjemność? (...) Nie, to Św. Mikołaj!" Grecha, SMS

"Czy kobieta może zrobić z leczia milionera? Tak, jeśli jest on milionerem..." Siekl, Bydgoszcz

Napis na ścianie: "Piwo - 1000 zł, biegiem - 500 zł" ???, SMS

"Żyjemy czasem zaskakująco: obaj się ubrali, a borat dryluje." Sabre, Kraków

"Dzisia kucharek sześć tam... jest co pokiełać)" Q-mpel SMS

"Kto się śmieje ostatni, jak wolno myśli." Borek, SMS

"Gdy mężczyzna mówi do kobiety świństewka - to jest molestowanie seksualne, nie gdy ta kobieta mówi świństewka do mężczyzny - to kosztuje 4,20 zł/min. + VAT" Lukas, Warszawa

"Firma KONAMI zajęła się produkcją wyrobów tytoniowych. Pierwsze papierosy japońskiego giganta będą sobie nazywą 'Metal Stinq'..." Zajcew, Lubań

"Bożego Narodzenia nie będzie - Jezus się przyznał..." Dor**y, SMS

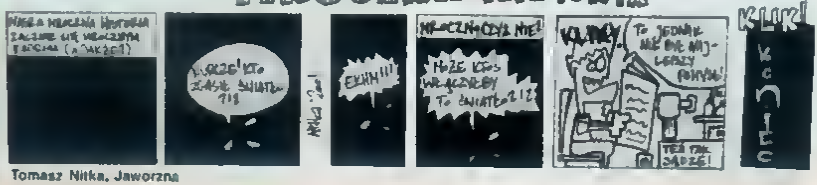
"Usta mam otworzył, bo wie na to piękne, a Ciebie - to ma poczucie humoru." Adam, Wilkisz

"Życie jest ciężkie... Podaj szmal" Kamil SMS

"Barwa ale chudzina - kiedyś przestanie być." ASK, SMS

"...a świątek siedzi i pali za srebrnika." Wasyl, Zgorzelec

MROCZNA HISTORIA



Tomasz Nitka, Jaworzna

musztardzie! Ale ja nie o tym chciałem... (...) 3 dni temu miałem fazjana z którego do dziś nie mogę się otrząsnąć - normalnie nie uwierzycie!!! Ale od początku... Mieszkam pod Warszawą (Ursus) i Prosperuje tutaj mały pubik, w którym co jakiś czas grywają różne zespoły. Wchodzę tam któregoś dnia i -FAKI- wcale kto gra na scenie??? DZIADU (kojarzyłem go z EXTREME PARTY 2)!! Drze japę na cały pub, trochę n*****y - ale to inna sprawa. Kuna, nie mogłem uwierzyć! Koncert był w dechę - Dziad dyponuje fajnym głosem (jakby walił czystą codziennie - na przywitanie dnia) Po koncercie chciałem do niego zagadać ale nie zdążyłem - zaczęła się rozróba. Jakieś koleś skoczył do Dziada (nie skumałem, o co chodziło, ale miał ostrą gadkę) No i Dziadu mu walnął w pysk! Gdyby nie ich kumple i szef pubu, skończyłoby się mocnym dymem. Ogólnie to jestem trochę w szoku Skąd Dziad wziął się w Warszawie (myślałem że wszyscy pochodzicie z okolic Katowic i Wrocławia)? Ogólnie Dziadu to za*****ty koleś (chyba), o to, że jeszcze nie jest zg(Red jem - to zbrodnia. Przecież ten żul szerzy ostrą trzodę w swoich tekstach i pasuje do Waszej ekipy jak nikt inny! (...)

Beret, Ursus

Ta Czerep tfu! Beret gdybyś uważnie czytał PE to byś z pewnością kojarzył że Dziadu mieszka w Warszawie. Jeśli się z Dziadem dogadasz ten będzie grał codziennie, absolutnie za friko w Twojej kamerce (mewa o "pomieszczeniu gospodarczym") - jeśli takową dysponujesz. Jeśli nie każdy kumaty Dziadu "jest szefem małego znanej kapeli bluesowej" e wygłaszane przez niego poglądy są chyba jego własnymi" Czym zdążył się już wykazać - potrafi przyłożyć w ryj jeśli zajdzie taka potrzeba. Trzeba żulerstwo prawienia herezji - wizytówka PE) Cóż, aby zostać zg(Red jem - trzw na to ciężko zapracować więc wszystko jeszcze przed naszym miłusiu skim sierściuchem

NAGRODA:

CIEKAWSKI TYP

?: "(...) 1> Niedawno kupiłem kartę grafiki do mojego pieca i wiesz co? Grafa jest zaje*****e, ale nie ma żadnych fajnych gierek. W ten oto sposób udowodniłem sobie (i kumplom), że PSX jest o wiele lepszy od pieca.) Może nie w kwestii grafy, ale jakiś chodzi o gierki - na pewno. 2> Najważniejszą rzeczą w oprawie wideo gry jest engine, mam rację? Jeśli tak, to dlaczego firmy nie tworzą gier na podstawie takich killerów, jak np WIP3OUT? Powiesz: be PSYGNOSIS nie udzieliło prawa do użycia swojego engine u Zatem dlaczego SONY nie wykupi najlepszych engine ów, o potem ich nie rozda? Przynajmniej na PSX'e wciąż wychodziłyby dobre tytuły. Wystarczyłoby mieć pomysł - i już. Przedłużyłoby to żywotność platformy, a za udostępnienie engine u - SONY mogłoby pobierać np. 5% od zysku danej firmy na danej grze. Kasa dla firm, radość dla Graczy. Co o tym sądzisz? 3> Wiem jak wyglądają widoki z pierwszej i trzeciej osoby, lecz dlaczego mówimy właśnie o nich? Skoro istnieją osoby pierwsza i trzecia, to musi być też druga. Jeżeli dobrze rozumuję, to jak wygląda widok z drugiej osoby? 4> Kiedyś wydrukowałeś list, którego autor czuł się kompletnie znużony grami. Zalecałeś mu iść do parku i "zrelaksować się" Ja wpadłem na inny, działający w 100% patent: NALEŻY ZACZĄĆ PRZECHODZIĆ/PRZEJŚĆ JAKĄŚ GRĘ. Znużenie grami wynika z tego, iż szarpiemy w jakieś tytuły nie dostając bonusów (zawodnik, trasa planszа) - np kolejne ukończenie TEKKENa, Time Trial w GT, Free Skate w TONY HAWK'S..., towarzyskie spotkania w ISS na poziomie Easy. To wszystko powoduje, iż podczas gierczowania brakuje emocji. Po pewnym czasie jest to , no właśnie - nużące. Osoba znużona powinna grać np w platformery i strzelaniny - najlepiej nie za wiele wymagające (poziom trudności) aby nie utrudniać w "trudnym momencie" (gdyż później ciężko wrócić do danego tytułu). Grunt to dostać nagrodę co motywuje do kontynuowania zabawy. Sposób ten przetestowałem na własnej siostrze (lat 25) - z efektem pozytywnym! (...)"

Sonymaniak, e-mail

ad 1> Powiedzesz że na PC nie ma ŻADNYCH fajnych gierek ani jednej sztuki? A to ciekawe... Niech no ja pomyślę A np "Max Payne" nie przypadł Ci do gustu? Może nie jest to tytuł na miarę wydanego dawno temu na PSX wielkiego MGS proporcjonalnie dopasiony do postępu technicznego ale z pewnością jest to gra warta uwagi ("slow motion" do czasu bawi jak chlera, później w egola, ale poczęłowe wyważkie pełny fany efekt). Nie bądź zatem... albo znajdę mocne argumenty ad 2> [illegible] w tym jest. Nie chciałbym jednak aby pewnego dnia każda gra wyścigowa hulała na engine'ie WIPEOUTa GRAN TURISMO lub MOTORHEAD do czego doszło na rynku pecetowych strzelanin FPP (UNREAL aloi na czatach nie każdym rogu) Ogólnie rzecz biorąc - brak mi podstaw do logicznego działania i rozwinięcia problemu, lecz dam sobie z nim spokój. Matet ad 3> Wywód i wnioskujące go pytanie pozostawię bez komentarza - tak będzie lepiej) ad 4> Proponuję aby Czytelnicy których dotknęła rzeczony problem wypróbowali na własnej skórze proponowane przez Ciebie rozwiązania. Ja zostanę przy własnych, "domowych" sposobach - bo zawsze w moim przypadku przynoszą stosowny efekt (ostra impreza browar i zacięta konwersacja obowiązkowo "nie za wiele wymagające"). Inna sprawa że od dłuższego już okresu czasu nie mam czasu znużyć się grami bowiem albo PS2 albo DC zapewniają mi świetną zabawę. Nie neguję jednak słuszności Twoich racji a nuż widelec ( ) Ufff po przeprawieniu się przez gąszcz postawionych przez Ciebie pytań zdecydowałem przyznać Ci nagrodę - joypad do konsol PlayStation a to z uwagi na systematyczne napływające [illegible] od Ciebie) oraz chorą dociekliwość przejawianą [illegible] z w[illegible] jak "ta

NAGRODA: GRA NA KONSOLĘ PSX

ORA

List miesiąca

"MISTRZ" ĆWICZYŁ Z PSX EXTREME PRZED NOSEM!

"(...) Ho HIY!!! Nie uwierzysz, co się stało Wraz z dwoma kumplami udałem się do Krakowa w sprawie pracy. Po przybyciu na miejsce, dowiedziawszy cyrk o odbywającym się konkursie szybkiego czytania w którym notabene wzięliśmy udział. (...) I co się stało.. ? Zostałem zwycięzcą jednej z dwóch rozgrywanych konkurencji, otrzymując tytuł "Mistrza województwa w szybkim czytaniu"!!! Podczas odbywanego wywodu powiedziałem że przed konkursem o ogóle nie ćwiczyłem na liczbę czytanej PSX EXTREME (co, niestety nie poszło do druku o tak podanej formie!) ( ) Tak, tak... to właśnie dzięki PE zostałem "mistrzem" Gdy wróciłem do domu i redakcja pokazałem nagrody przyznał za zasługę na... PS2!!! Tak dzięki Wam dostanę PS2!!! W związku z powyższym: stokrotne HIY HIY ooo... hip-hip HURRRA!!!! na Waszą cześć i obyście się nigdy nie zmienili (...)"

Mateusz "Mazur" M., Alwernia

H Ho-ho-ho! Stary dałeś konkretnie popalić! W imieniu Redakcji PE, dołączam się do gratulacji i zachęcam Cię do bardziej wnikliwego zapoznawania się z zawartością merytoryczną magazynu'). Swoją drogą, z pewnością co miesiąc wydajesz fortunę na pisma branżowe, gdyż nawet te nagrodzone, przy tym zawierające najwięcej treści wiosennej (oficjalnie mowa o PE) tytułuje w przeciętnej godzinie nieprawdaż? Hihihi! A to ci dopiero! (...) Czy słyszałeś kiedykolwiek o terminie "autoryzacja tekstu"? Bez Twojej zgody (wyraźnie przedstawionej) czyli bez zatwierdzenia przez Ciebie tekstu do druku, grzybiarki nie mogły opublikować wywodu (i wszelkimi konsekwencjami mogą za nagrzybiarkowy płaszcz) Mogłeś dymić. Cóż aby Czerniuk zrekompensować Ci wszelkie niedogodności (podrapkuj raz jeszcze swoim wspaniałomyślnym rodzicom, bo nasz o tym wkład zerowy :o) najwyżej ewaporujący wartość jednego premiku) i abyś dobrze się z nią bawił nie zapomnijcie o fakturze PE. Aby Ci w tym pomóc, na Twoje ręce składam gry przeznaczone na konsolę PlayStation (niestety, tytułami na PS2 takowi do końca rozdysponowanie, nie operuję czego żałuję i wyrażam z tej przyczyny skruchę (Fenix, może pogłowiujesz w tym kierunku. ?!) oraz wirtualny uścisk "na niedźwiadka" (nagrodę otrzymasz wkrótce drogą pocztową). Trzymaj się perzycy i zostań z PE co najmniej do setnego numeru!

PS2 BEZ DVD?

?: "(...) W PE#49 pisałście że rzekomo wkrótce będą produkowane PS2 w wersji bez czytnika DVD. No dobrze wszystko ładnie pięknie ale jeśli chodzi

Konkurs dla ambitnych

Mam nadzieję za nie zawiedliśmy Waszych jubileuszowych" oczekiwań (nie na razie nie dorzucamy PS2 gratisowo do magazynu ale) Coż takiego ekstra znajduje się w tym numerze PE chyba nie muszę palcem wskazywać (te palce się tutaj 1 pod presją licznych próśb z Waszej strony zarzucam kolejny z "nieustających konkursów" Bracia i bratanice (HIV "siostry" skończony debilu, pisze się "siostry"!) koneckowi jak zapewne zauważyliście PSX EXTREME jest magazynem dla WAS, ponieważ jest o WAS żadnym tam sztywnym i hermetycznie zamkniętym tworem kilku "gamiturów" PE rzeźbią wyłącznie Gracze którzy starają się konsolidować i "interaktywnić" (HIV debil no, skończony debil, tak jak już zdążyłem wspomnieć.) Z myślą o młodych talentach" wiążących swoją przyszłość z branżą gier postanowiłem wygospodarować ciut powierzchni "Śmietnika" dla potrzeb Waszych wynurzeń Tak! Wasze teksty mają szansę zaistnieć w PE! Przecież nie każdy ma takiego pecha żeby zostać zg(Red jem ... Każdy natomiast ma szansę zaistnieć na krajowym forum konsolowym - w magazynie zwanym "ekstremem" Mam rację (HIV dać mu piwa!)? I) Ej Ty (tak, Ty!) (HIV kto? Ja?) (Mr.Ś Ty - buda!!!! Natychmiast zejdź z drzewa popraw swój elegancko skrojony biały kaftan wkrój baranka i wymyśl coś ciekawego. Następnie weź do łapy długopis lub sięgnij po klawiaturę po czym spróbuj ubrać w słowa nurtujący Cię problem (nie sercowy odpada), ew umiejętnie, z wyczuciem przedstawić ludziom jakieś ciekawe zagadnienie (tematyczne) Epe nie można to być praca nawiązująca do tematów które magiowaliśmy już na wszystkie sposoby ("piractwo" "która konsola jest lepsza .." itp.) - te wychodzą nam bokiem. Temat niekoniecznie śmieszny niekoniecznie mądry niekoniecznie młodzieżowy - BYLE ZWIĄZANY BYŁ Z GRAMI WIDEO. Napisz coś raz, drugi trzeci. Kto wie - być może pewnego pasłudnego dnia usłyszysz w słuchawce mój piskliwy głos "Stary pracujesz z nami!" (HIV tak powinny brzmieć słowa wygłaszane przez kata tuż przed egzekucją.) Ech mój sąsiad na przykład wygrał ostatnio lodówkę (sciera@pixextreme.pl)

Kupon konkursowy

o DVD to nie tylko filmy wydawane są w tym formacie ale i gry. A więc obrazowo - posłużę się przykładem GT3 Gra ta ukazała się w formacie DVD więc każdy, kto kupi PS2 bez DVD, nie będzie mógł pograć w ten tytuł na swojej konsolce... Co wtedy? Producenci wydadzą ten tytuł na CD...? A jeśli tak - wiadomo, że na płycie DVD można upchnąć znacznie więcej danych Zatem - GT3 na CD z mniejszą liczbą fur i torów? Trochę zamotałem ale chyba wiesz, o co mi chodzi... Po prostu chciałbym abyś wypowiedział się w tej sprawie obszerniej [...]" Kubel e-mail

Format DVD i konsola PS2 wydają się być na siebie skazane. Oczywiście oprócz filmów coraz więcej gier wydawanych jest na płytach DVD właśnie z czego nie cieszą się osobnicy nastawieni na korzystanie z usług mających piratów. A to dlatego iż tzw. RIP y (gry zrzucone z DVD na 1 lub kilka płyt CD) pozbawiają na [redacted] [redacted] "najwięcej [redacted] z [redacted] - wiadomek filmowych. Zakładając potwierdzenie przez SONY inf. dot. wydania na rynek PS2 w wersji pozbawionej czytnika DVD (zastąpionego zapewne klasycznym napędem CD) ja rozłożę ramona w geście bezsilności nie kumając o co chodzi. Wizja tylnej PS2 pozbawionej DVD mału je się pięknie z racji zredukowanie kosztów produkcji/sprzedaży ale co począć z fanfem pod postacią gier na płytach DVD. Wg mnie SONY nie posunie się do podjęcia tak drastycznych środków. Bo ja nie wyobrażam sobie kupna nowego mercedesa klasy C Sportcoupe z pełnym dachem lub 70-konnym silnikiem:)

ROZPACZ

"[...] Jest późno nie nie mogę zasnąć... Przed chwilą skończyłem przeglądać archiwalne numery pewnego pecetowego szmatławca. Sumienie gryzie mnie przez cały czas... Pod telewizorem chłopie moje ukochane. Szare dziecko. Czuję się winny. Wiem że musiałem, że nie było innego wyjścia; że bez komputera na studiach nie ma życia (przez cały pierwszy rok szlag mnie trafiał, kiedy prace musiałem przepisywać u kumpli), że to bleszene g***o trzebe znać, bo inaczej nici z jakiejkolwiek pracy... Czuję się winny... KUPIŁEM PECETA Bogowie, wybaczcie mi. Ale wiem jedno - NIGDY, PRZENIGDY NIE POWIEM, ŻE KOMPUTER JEST LEPSZY OD KONSOLI, BO KONSOLA MA DUSZĘ!!! A zresztą... jakoś uzbieram te 1,5 tys. To nic. Że starzy wezmą mnie za kilotę, powiedzą, że jestem już na to za stary. Pamiętajcie - NA KONSOLĘ NIGDY NIE JEST SIĘ ZA STARYM!!! Na tym polega jej piękno. Nigdy nie zapomnę chwil spędzonych ze Snake'iem i Crashem. A już do końca życia pozostanie w mojej pamięci genialny komentarz do WINNING ELEVEN 4 (w którą gram już od dwóch lat, kilka razy w tygodniu) (...) Jutro, zaraz po tym jak wstanę, odpalę moją kochaną Playkę i będę ciął przez cały dzień..." [...]"
Czarny, e-mail

Wstydź się! Łeb wiąż pomiędzy kolana i łańcz twistal Człowieku zeolenów się nad sobą! Wstań i zobacz, jak siedzisz! Hiehiet A tak serio mówiąc- niestety, w życiu tego często spotykamy [redacted] mieć za co żyć [redacted] obowiązek, później przyjemność. Choć masz na sumieniu kupno pieca i lepki brudne od pecetowej klawiatury stosując odpowiednie środki czystości daasz radę zmyć z siebie nieprzyjemne nalecialości [...] Mam nadzieję, że konsola nie zarżnięć. upal nie zaciąć na śmierć. Nie rozpaczaj jeno zacinij zęby i zacznij skrupulatnie składować "papierki" w babechach świnia. Jeszcze nic straconego.

DVD PĘKŁO!

"[...] Czy można już kupić piracie gry na płytach DVD (PS2)? Jeśli tak, to ile kosztują? [...]"
Crash, e-mail

Choć doniosę o tym z mało entuzjastyczną miną, to jednak nie widzę żadnych przeciwwskazań TAK sprytni piraci "dali radę" W chwili obecnej można przegrywać w warunkach domowych gry i filmy zapisane na nośniku DVD choć nie bez problemów (aby liznąć temat proponuję zapoznać się z trzecią relacją z targów IFA 2001 który wisi w "Kąciku DVD" za sprawą Paula8) przypomnam także, iż jest to proceder absolutnie nielegalny karalny itd (nagrywanie nie czytanie) W tematyce stawek za piracki DVD nie mam rozeznania ale obiło mi się o uszy że czysta płyta (4,7GB) kosztuje ok. 45 zł choć na terenie jednego z państw otaczających można taką tylnąć za ok. 18 zł

JAAASNEEE...

"[...] Pierdzący Oszołomie - czy Ci się to podoba, czy nie - PS2 wyjada. Nie podoba mi się Twoje podejście do tematu wojny konsol od razu wskazujesz przegranych, a zwycięzcę tego samego - PS2. Ja sądzę, że wojnę wygra Xbox... Bo wojnę wygrywa ten kto dysponuje lepszą bronią, pokaźniejszym kapitałem i armią ludzi za sobą (developerzy) [...]"
Pastor

Skoro radzisz - nłuchaj tak się stanie... Najlepiej jednak pewnie swoje [...] Wiś mnie odś o mnie myślisz pod kątem głoszonych dziś. No, chyba że te wszystkie oszczerstwa mają podstawy) Rauchując się w przyszłości na tak wielkie porównania zgięb kilka knag zamiast walenia pod pickem hihcie. Bo o ile pamięć mnie nie myli. Polacy, będący w trakcie II w. św. na przegranej pozycji "dali radę". Wiesz co sądzę nt. Wojny Konsol...? Normalnie pic na wodę-fotomontaż. Waldur. Dołączam słowa Kubyśmal "Na porządku dziennym jest wzajemne oskarżanie się wyłuszywanie exclusive ów i korumpowanie developerów (aby celowo pościli konwersje i krytykowali konkurencyjne platformy) Jednak dla nas - Graczy - wojna konkurencyjnych gigantów przynosi jedynie pozytywne skutki obniżanie cen i maksymalne dopieszczanie gier w celu pozyskanie klientów. Co oznacza monopol - kiedy wie (vide MICROSOFT) produkty są drogie i pełne bugów. Cieszmy się że nadchodzi xbokstna, gdyż skutki monopolu SONY (po agonii Dreamcasta) mogłyby być tragiczne!!!" (H.) A na koniec, aby nie kojarzyć źle chylącego się już ku końcowi dnia, strzel "setę" (P[redacted]

MODA NA DC...

"[...] Ostatnio wzięło mnie na myślenie (wiecie... rok szkolny się rozpoczął) - i jak tak zacząłem myśleć i kalkulować, wyszło mi, że wkrótce prawie każdy Gracz mający do czynienia z konsolami - łykne Dreamcasta. Bo skoro Drim ma kosztować w Stanach tyle co u nas oryginalna gierka na PS2 to trudno żeby było inaczej (nie postąpią tak jedynie najtwardsi, najbardziej zawzięci konsolowi szowiniści). [...]"
Shek

Heh zapowiadana obniżka ceny DC w USA to fakt lecz "niebezsey" i tak powinni być niezamiako zadowoleni z tego tytułu że nie muszą dopłacać użytkownikom za chęć zabrania "trupa z kostnicy i przechowania go pod własnym strzechami" Cóż, w magazynach SEGI zalega jeszcze ogromna liczba DeCeków, to i popchnąć je trzeba w miarę sprawnie. Jak słusznie zauważyłeś potencjalnych nabywców nie powinno zabraknąć na potwierdzenie czego załączam cytat Cuca/e-mail "Siedząc wygodnie w fotelu, postanowiłem jutro skoro świt pojadę kupić Drima! Wall mnie to za go już nie produkują. Wall mnie również to że wychodzi na niego coraz mniej gier. Póki nie układam kasy na coś lepszego - DC zdecydowanie mi wystarczy bo przecież nie mega-gnia jest najważniejsza, ani odwieczna muza, tylko czysty Gameplay, a tego to ja wyciekam najwięcej z arcade ówek."

LEPSZY RYDZ...

"[...] Gdy niezmiernie cieszyłem się faktem posiadania i użytkowania PS2, postanowiłem ją ulepszyć" Wszystko było abazur naplenłem do utraty przytomności w różne gierki wydane przez firmę "Verbatim") aż do momentu, w którym sterownik DVD niespodziewanie oddalił się do krainy wiecznych łowów. Konsola krążyła po różnych elektronikach, elektrykach i energetykach, aż w końcu ktoś ją naprawił. Po trzech godzinach radości - sterownik ponownie pokazał mi środkowy palec. Stałem się posiadaczem pięknej czarnej podstawki pod kwiatek. Nie chcąc bawić się w ten sposób w nieskończoność postanowiłem spieniężyć sprzęt na złom (części) - i tak też zrobiłem. Po paru miesiącach spędzonych na zbieraniu kasiory i katowaniu starego PSX'e, obecnie jestem u progu podjęcia decyzji o kupnie no-

wej PS2. I co zrobić; włutować, czy nie włutować? Zdążyłem już podjąć decyzję hity (szczególnie te wydane na DVD; typu GT3 czy MGS2) na 100% nabędę w sklepie, po bożemu (..) Co ciągnie mnie w stronę "przeróbki" to możliwość wypróbowania gry, która może mi się nie spodobać za 15 zł, a nie za 250, pozatym (argument priorytetowy) mod daje możliwość szpilania w gry, których jeszcze nie ma (bądź nigdy nie będzie) w Europie Gdyby nie "udoskonalona" PSX nigdy nie zagrałbym w FFT!!! (..) Czy, Twoim zdaniem, to właśnie modship spowodował załączenie poprzedniej konsoli? Bo słyszałem że w niektórych konsolach sterowniki siadają nawet bez przeróbki i pozostaje niepewność, czy grzebanie w bebechach nie ma sporego wpływu na awaryjność. [..]"

Wuy Miłek, e-mail

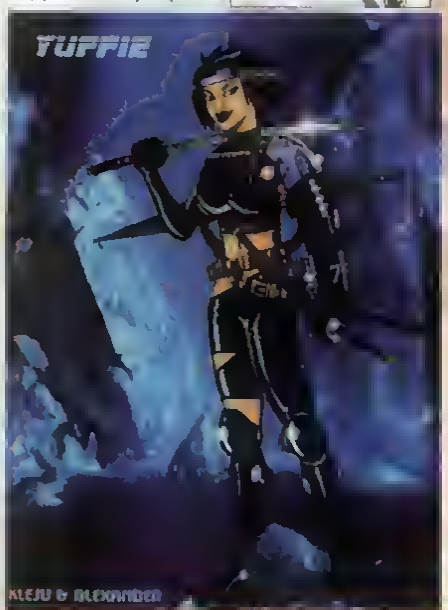
Świeca wystawia nas bardzo często na pokuszenie, przy okazji drastycznie zaniżając nasze szanse Ty swojej nie wykorzystałeś więc Hłehłe! Stary kto Ci kazał wpychać pałuchy nie tam gdzie trzeba? Z tego co wiem, sterowniki DVD padają z tego powodu że za przemiłe PS2 biorą się niekompetentni ludzie Spotkałem się jednak z przypadkiem samoistnego (ponoć) padnięcia wspomnianego sterownika tyle że koło kupił konsolę używaną (które zapewne wcześniej już dostała po nosie) Natomiast moja oficjalna odpowiedź brzmi nie na wiem nie mam pojęcia, jak, co z czym współpracuje itd

DEBIL MIESIĄCA

( ) Hi HIV! ( ) Pewnego razu swojej lasce opowiadałem jaki to z Ciebie jest Pierdzący Osioł i jak spałasz baju, na co ona odparła, że to norma.. po czym udowodniła mi w praktyce, iż nie ściemniałem!!! PS Więcej hardcore'u. [ ]"

Tomek, Szczecin

Przede wszystkim - gromkie brawa należą się Twojej tasce pierdzieszce za bezpośredniość (z autopsji kojarzę doskonale ;)) za przywitanie obcego człowieka potężnym przeciągłym wiatrem nie jest postrzegane najlepiej a i najbliżsi starają się delikatnie wyperswadować, iż pyrkanie pod ich nosami nie za bardzo im odpowiada) Pragnę Cię jednak uświadomić zawczasu, abyś nie angażował się w związek zbyt mocno bowiem żaden facet nie jest w stanie wytrzymać "strzałów" w pewnym sytuacjach uchodzących za intymne Ale i tak miej się na baczności gdybym był stanu całkowicie wolnego prawdopodobnie już teraz bym się kręcił w najbliższej okolicy Twojej partnerki zalotnie i z finezją popuszczając zeworem niczym Mario pod koniec piątkowej zmiany)



Nieostatni konkurs na...
Najładniejszą kopertę

Wykrakałem "Tych kopert" przyszło nieco mniej Ludzie, kredek zabrakło w sklepach? Co Wy robicie na kolegiach? Wreszcie jakaś z drugim kopertę, bo szkoda kredki, tuszować napisał co mu na sercu leży a do tego cenik normalnego! A z gazety niczego pisząc nie nie wyrzucać bo łapy tuszkiem potrafiłyby Na szczęście kilka prac było naprawdę dobrych, więc się zachęcę zarzucam kilka nagród Pierwsza ląd w kierunku Bielska Białej do Sebastiana Kastrubeja za taki oto fajowy blicik z zaturkotnymi panią na kopercie Ejże zobaczmy teraz na dzieło samych gości, bo drugi na ten numer nie przyszło Kolejne wyróżnienie (i rozwiązanie klamerka) przypadło Jarosławowi Wasilewskiemu z Ełku za zgł(Red.)ziak "po 50 ke Nagroda główna (pod) za wartości ok GT3 będzie w kopach Pawła Kota z Krakowa (zapewne był Feast, wrzuć na luz daj innym szansę, kolorki kredek nie nadążają z p [illegible] (Mr.S)

Sebastiana Kastrubeja, Bielsko Biała

Jarosław Wasilewski z Ełku

Paweł Kot z Krakowa

W związku z jubileuszowym numerem PE przygotowaliśmy dla Was umiarkowanie stekową "ankietę" za "króliki dziewiczańskie" obierając sieciy udostępnione się na GOPE (no, nie, bez obrazy) zaskakujące, ich ilość i treść

Co Cię skłoniło do tego, aby sięgnąć po lekturę PE...? Jeśli jeszcze kumasz - przy okazji daj cynk, kiedy miało to miejsce.

A oto wyniki

"[.] Do niedawna byłam straszliwym pececarzem i o konsolach wiedziałam niewiele. Aż któregoś pięknego październikowego dnia roku 2000 wpadł w moje ręce jeden numer PE. Po przeczytaniu go, spojrzałam na wykrzywione mordki Zg(Red)ów, dodatkowo kilka gier na PS2 [ ] wymiękłam. Od mojego chłopaka wypreszłam archiwalne numery PE, które on zniósł na strychu:) Uzupełniłam swoją wiedzę, pośmiałam się i stałam się konsolowcem), a raczej konsolówką (H proponuję używać terminu "sonomansak" - brzmi bezpiecznie):).[ ]" Yohka

"[ ] Pierwszy numer PE kupiłem w styczniu 2000 roku, równo z kupnem PSX'a. Szukałem wówczas dobrego czasopisma o konsolach. Kilka z dostępnych przetestowałem, lecz pozostałem wiernym tylko trzem m.in. PE. Dlaczego? Luźackie teksty konkretne opisy, niezła wsparcie dla Gracza w kwestii problemów z grami. Tyle wystarczy gdyż wuję konkretu zamiast łania wody [ ]" Logan

"[ ] Do niedawna czytałem tylko Neo+. Po PE również sięgałem, głównie ze względu na po***ty klimat i wyrąbiste kąciki (no i komiksy Klejsa.) ( ) Od momentu przeczytania "Trzech dni głupawki" i pierwszego "Kącika RPG" (FF rulez!!!) - zacząłem mieć poważne wątpliwości, co kupować. Ostatecznie do przarzucenia się na PE skłoniły mnie dwie rzeczy a> zmienińcie profil na multiplatformowy (mam Szaraka, ale nie jestem szowinistą i lubię mieć wgląd na cały rynek) b> w N+ gra FFIX dostała ocenę "8"!!! Toż to skandal)!!! (.) Mam do Was tylko jedną prośbę... Tak 3mać chłopaki!!! Nie zmieniajcie się, będę z Wami do momentu spalenia ostatniego kota przez HIV'a:) [..]" CeLL

"[..] Miało to miejsce na przełomie czerwca i lipca '98. Starzy, za dobre wyniki w nauce, kupili mi Sonkę, więc byłem podjarany. Z konsolą pod pachą, wpadłem do księgarni, gdzie znalazłem całą półkę branżowych czasopism. Nie zastanawiając się długo wziąłem wszystkie - 5 różnych gazet ( ) Pierwszym razem kupiłem je wszystkie, lecz w następnym podejściu tylko PSX EXTREME. Skłoniły mnie do tego m.in. nast. czynniki: klimat duża dawka humoru, miłość do HIV'a) i... fakt, że czytając tę gazetę, przy okazji odczuwałem jedność ze wszystkimi Czytelnikami, jedność z Wami i jedność z grami. [..]" DavID

"[..] Na początku (jeszcze zanim kupiłem PSX) PE kupował mój kumpel, więc często ją od niego pożyczałem. Gdy kupiłem sobie PlayStation - wciąż pożyczałem PE od kumpla. Wtedy dręń zaprzestał kupowania PE, toteż pozostawiony sam sobie podjąłem męską decyzję - kupiłem EXTREME na własną rękę... [..]" Apollo

"[...] Co mnie skłoniło do czytania PE? Z początku 90% informacje 50% śmiech, a obecnie 10% informacje, 90% śmiech. Tak, czytanie PE uznaję za przednią rozrywkę. Komuś może się to wydać trochę przykre ale nigdy nie pragnąłem, żeby PE stało się poważnym miesięcznikiem. (...) W PE podobają mi się zarówno teksty "growe" (Myszaq rulez), "okologrowe" (HIV I Loki rulez), jak i w ogóle nie związane z grami (Dziadu rule?,) - przede wszystkim Brodka) Ja patrzę na PE jak na czasopismo rozrywkowo - i tyle [...]" TeM

"[..] Dawno temu, idąc do znajomego pirata z zamiarem kupna "Przwa Krwi"), trafił we mnie szlag i zacząłem rozmyślać o nabyciu konsoli. Złotą myślą podzieliłem się wspomnianemu facetowi który zasugerował mi poczytać co niego o konsolach. Zapytałem się go czy ma jakieś pisma tematyczne, po czym ofiarował mi nowiutki egzemplarz PE#7 (wyrwał siłą od syna..), gdyż zależało mu abym przeszedł na "lepszą stronę"). I tak to się zaczęło... [..]" Mr Groch

"[...] Sonkę miałem na własność już w 1997 r. W tym czasie o gierkach na tę konsolę można było poczytać albo w obcojęzycznych pismach, albo w nielicznych artykułach w polskich magazynach ( ) Gdy w EMPiKu zobaczyłem pierwszy numer POLSKIEGO pisma w CAŁOŚCI poświęconego PSX'owi - nie było nic nad czym zastanawiać... Na i mam teraz w domu wszystkie numery PSX EXTREME. [ ]" Johan

Pamiętam - 4 numer PE ujrzałem u kumpla (który czyta Wasze pisemko po dziś dzień wciąż nie mając własnej konsolki), który mi ją pożyczył - tak to się zaczęło. Na tle innych gazet branżowych wyróżnia Was przede wszystkim chory klimat:) (...) Do niedawna pismo było o konsolach SONY, a ja mam PSX'a i kupię też PS2 (nic nie mam do "poszerzania" platform) Zg(Red)ów polubiłem za otwartość, bliski kontakt z Czytelnikami i nietypowy humor [ ]" El Loco

"[...] Dawno, dawno temu mój kolega przyniósł do szkoły pierwszy numer PE. Wtedy jeszcze nie miałem PSX'a, więc po lekturę PE sięgnąłem z ciekawości, no i... spodobało mi się. Kupiłem ten numer, później następny aby po zadatym... nabyć PlayStation. A kolekcjonowaniem PE zajmuję się po obecne czasy. [...]" Sheik

"[ ] Dawno temu, kilka lat wstecz, szedłem wraz z kumplem przez jedną z głównych ulic mojego miasta. Nie pamiętam już dokładnie, który to był numer, ale swój pierwszy egzemplarz PE znalazłem poniewierający się (!!!) na ulicy (!!!) - pod kioskiem. A ja 2 miesiące wcześniej kupiłem PSX'a i parę gierek. Jak tylko na okładce zobaczyłem logo "PSX" - zgarnąłem gazetę i udałem się dalej. W domu przeczytałem wszystko, po czym zdecydowałem się na regularne nabywanie PE... Krótka to historia, ale niespotykana.). [...]" Ćwikus

"[..] Do lektury PE skłoniły mnie teksty pisane z jajem przyjemniej czytało się opis gry potrakowany jak opowiadanie, a nie tylko suche sprawozdanie. Na początku kupowałem kilka czasopism o konsolach, ale w okolicach PE#10 (czytam go od #4) stwierdziłem, że u konkurencji wieje nudą i redaktorzy nie trzymają tak lekkiego klimatu. Co to za gazeta, traktująca o grach - bądź co bądź rozrywce - która pisze jakby przedrukowywała dziennik ustaw lub artykuł w "Polityce"?! Rzetelny opis jest potrzebny ale na Boga! po co mi "instrukcja obsługi" ? [...]" Marek

"[...] PE#21 - Otwieram go, a tu kupa pomyleńców robi trzodę na całego. To pisemko było "inne" - kupa humoru i pełny luz nie tylko na strony Czytelnika. Kupa artykułów nie tylko o grach, ale o tematach z nimi związanych. Redaktorzy odjechani na maksa, próbujący dowieść nam tego że Śmigło i Wiatrak to jedno, tylko inny stopień tuningu. Takie jazdy polubiłem w PE najbardziej (...) Jesteście "The Best" i tak trzymać ale więcej DYMU!!! [.]" Cień

PCHLI TARG

Sprzedam ostrą grę na PS2. TIF (700 zł) i z D 6 z gryzoniem demon MGS2 (1200 zł) tel. 0607 16 77 93 Rafał

Sprzedam ostrą grę DEAD OR ALIVE 2 (PS2 adapter DVD). Cena 100 zł. Tel. 0604 05 36 91, pytać Wiktor

Sprzedam: konsolę DC + 3 pady + grę, konsolę PS2 (wersja japońska!) + grę + karta na memo. Mail: macrus321@wp.pl, tel. 0600 343 165

Sprzedam konsolę PS2 (brązowa) + 2 pady (Dual Shock + zwykły) + wyposażenie pod do kupienia ("podstawowe") + 2 karty pamięci (128 i 15 blokowe) + gry + PAL przejściówka + skakanka + instrukcje + gratis kierownica. Komplet 1400 zł, bez gier 350 zł. Tel. 0605 66 58 26

Promocja prenumeraty

Ankieta

GŁUPIO-ŚMIESZNO-MIĘSNE TEKSTY CZYTELNIKÓW

(* wszystkie [*] zastąpione w tych przykładach - kot)

(...) MN pewnej gry odpowiedział mi na pytanie które mnie zaskoczyło, a mianowicie: na konkretne pytanie odpowiedział mi konkretną odpowiedź. (...)

(...) MN mówi mamo jakoś opuchnięty chyba jestem chory/ny! (...)

(...) Kiedyś przyszedłem do kolegi i zobaczyłem u niego Asterix ("Obelisk") , po czym powiedziałem do niego po swojemu wprost do gracza: "daj no mańka z "PC" i pograj" :KS? (zwykła kkonsolowa do grania) !!! Ale obrażony jest i nawet nie chce mnie wpuścić na dyskotekę... ??? (...)

( ) Jak ona widzę @ na kartofla to pierwszy kartkuję ( )

(...) Dobrze, że ostatnio dałeś sobie na wstrzymanie, bo musiałbym złożyć Q i wtedy w rodzinę! (I to nie po to, by wypić z Tobą browara) (pla!) Ma Tadka w sumie też może być!!! (...)

(...) Czy Wy zg(Red)y zgłaszacie na RTL7 o godz. 15.35 super bajkę pt. "Dragon Ball Z" ? Powinniście, ja jestem/ze już dużo/o za ogłaszanie bajek, ale wystarczy że obejrzycie 2 razy o mało o zobaczycie za co oppow. Wam to jak zasrabia ( )

(...) Czy w wersji Europejskiej PSOne będzie można pozwalający na dostęp do internetu przez klawiaturę ? (...)

(...) Jestem 12-sto-latkiem, co prawda już od 4 lat nie ale cóż, wolę czuć się młodo ( )

(...) Tekkmen (nazwa z PeKaesterzonik przyp. pla!) to chyba/ał dla tych nowicjuszy (...)

( ) Czy w Kanonik PSone będzie można na kasetach ? Czytałem opis tej konsoli - podobno że nie, ale gwarantuję wam że będzie/ał podobnego do Commodore 64 ( )

(...) Jestem sobie kolegom kiedyś zbierałem, rozmawiam sobie, a nawet pół będzie trzeba o dowiedzieć dla tej gazet historii.) (pla!) ten ostatni "zawalił" jest jest zaawansowany... chyba że pogadasz z Bogiem? (Ot ysiek, mam, Ya rzekł!) ( )

(...) Ja wydaje kupę kasy na wasz "czasopismo" a wy sie rzucacie k***** na a d*** g ! ( )

(...) Wasze pismo zasługuje na uznanie przez swoje bohatery na "papier ***ane i nagi ***ne w pokoik". A gdzie można znaleźć numer zwyrypany na "PSX EXTREME" ? (...)

( ) A wy wygłaszacie jak skrzynia w kasa Szaraka! ( )

(...) Stan wygłaszacz na pierwszego płaszcza, przyjdź do mnie to obadamy pary nadawań po 2,20, tak jak sterka tradycyjny (...)

(...) Gamera wez kopnij schodzi, bo wiesz pod tobą się zakamuje ! (pla!)? Gamera, spakuj pa pa, podam Ci papa adresu.) ( )

(...) HIV'a po******ny krajor, ostatnio/ra mnie nazwał na maszkę ! tak mnie zasrała, że krótko to jeden dobre ***ka brodka. Zgol się na łysa kudłaty !!! (...)

(...) Opublikuj/uje w tym gnr "Erotycznych" zamiast pism "Ile się w tobie ! (pla!)? Twoje życzenie jest dla mnie rozkazem - zobacz na str. 200 ( ) (...)

(...) Klaudi Shiva przedstawia sparowanie tylko niech robi rzeźbę do "Wrzucia Sakwa 2" (...)

(...) A ten Szmaciak, ® rakrybia, ® zapoli ***y pomysł, ale pocznie trzeba o Adasia spod mamusi pomagać a nie w h***a grania czy o drugą pytanie ??? ( )

(...) Wyczerpały mi się pomysły więc pozdrawiam całą redakcję. Jestem z redakcji. (...)

(...) Jestem zagadkowym graczem i głosuj wybiorę redakcję za grupę nie wydaje mi konsolowy wrzucę coś (pla!) ja bym się kłaczał) ( )

(...) Wiem, że od takich mądrz******ch pytań Sakwa tylko płaczkuje wyleci na wakacje (...)

(...) W odpowiedzi na twoj prośby dołączam G trochę dodatkowej medykatury na by G w domu/ze chyba byłe. Wiemiem, Ressen CT ( )

(...) Ale w tylko wasze zdanie i jeśli ktoś myśli inaczej to bij zoo w oko (...)

( ) W tym momencie nie wiem co mam pisać, już nawet wstążkom sobie z kart pomogło ? ( )

(...) Przekreśl jak dowiesz głowę Szaraka/ra nerwowa (czytałem Ja ma tylko pierdolnę) i mam dobrą (...)

(...) Mogę kolesia pak Was zobaczyć w dziesiąt krzyżyki kwiatkowe i odkopie pytajce czy u Was wszystko w porządku !)

(...) Czy go przeczytałeś/aś komunikat mówiący że "odwołał" ? (...)

Giga Test

Na tej stronie miały się znaleźć wyniki GIGA FESTU, a dokładniej - ranking 250 najlepszych wyników. Nie ma co ściemniać - NIE ZDĄŻYLIŚMY! Ghem, zdajemy sobie sprawę, że procedura sprawdzenia trwa już nazbyt długo, ale musicie nam wierzyć, że robimy co w naszej mocy aby jednemu z Was wręczyć obiecaną PlayStation 2. Oddelegowany do sprawdzania Kajet (wcześniej sprawdzał Star, ale rzucił "fuchę") robił co mógł, lecz zabrakło mu dostwonie kilku dni na wprowadzenie do komputera wszystkich wyników. Obiecujemy, że w następnym numerze PE opublikujemy ostateczne, wiążące wyniki. A jak nie, to możecie powiesić nas za... (G) ja nic nie obiecuję, nie chcę wisieć za.....). [redakcja]